1996年3月10日発行第2巻第5号通巻13号

「カエル」も登場！『FFⅦ』大公開!!

電撃PlayStation S

プレイステーション

vol.17

3月増刊号　定価550YEN



緊急特報

バトルもフルポリゴン
これが驚異の1ギガパワーだ!!
『FFⅦ』登場

話題作を徹底攻略

第4次スーパーロボット大戦S
ウィザーズハーモニー
カルネージハート

人気作も完全フォロー

ときめきメモリアル
藤丸地獄変
アクアノートの休日
テーマパーク
三國志Ⅳ

巻頭特報

フォーチュン・クエスト
マクロス
ファーストクイーンⅣ

機動戦士ガンダムVer.2.0／プリンセスメーカー3／Noël／エンジェルグラフィティ／メルティランサー／CRW



電撃PlayStation S 3月増刊号
1996年3月10日発行(第2巻第5号通巻13号　発行人／柴谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価550円(本体価格534円)
発売：主婦の友社
T1006392030556
©Media Works 1996 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06392-3

「カエル」も登場！『FFⅦ』大公開!!

1996年3月10日発行第2巻第5号通巻13号

電撃PlayStation S

プレイステーション

vol.17

3月増刊号 定価550YEN



緊急特報

バトルもフルポリゴン

これが驚異の1ギガパワーだ!!

『FFⅦ』登場

話題作を徹底攻略

第4次スーパーロボット大戦S

ウィザーズハーモニー

カルネージハート

人気作も完全フォロー

ときめきメモリアル

藤丸地獄変

アクアノートの休日

テーマパーク

三國志Ⅳ

巻頭特報

フォーチュン・クエスト

マクロス

ファーストクイーンⅣ

機動戦士ガンダムVer.2.0／プリンセスメーカー3／Noël／

エンジェルグラフィティ／メルティランサー／CRW

電撃PlayStation S 3月増刊号

緊急特報 スクウェア『FFⅦ』発表!／徹底攻略 第4次スーパーロボット大戦S

発行：メディアワークス



FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII


PlayStation
TM
あの「卒業」の5人娘が、
なんとPlayStationで実写化！
育成シミュレーションゲームの傑作が、
Realになって新登場。
これから1年－わたしたちと一緒だよ！
PlayStation™用CD-ROMソフト
卒業
Graduation Real
Mac&PS版「卒業R」発売記念プレゼント!!
クイズに答えてプレミアムグッズを当てよう!
［クイズ］ ○の中にあてはまるアルファベットを入れてください。
ソフト買うなら、卒業○
［応募方法］ 官製ハガキに ①クイズの答え ②希望賞品 ③住所 ④氏名 ⑤性別 ⑥年齢⑦職業 ⑧電話番号をお書きのうえ、ご応募ください。
［応募締切］ 平成8年4月1日（月）当日消印有効
［あて先］ 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F
バンダイビジュアル㈱第3事業部
「卒業R」プレゼントください係
［発表］ 正解者多数の場合は抽選になります。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
●卒業A賞 5名様
旅行クーポン券10万円分
●卒業B賞 5名様
清華女子高等学校制服
（劇中で使用した本物）
●卒業C賞 10名様
清華女子高等学校校章
（劇中同様のレプリカ）
●卒業D賞 50名様
直筆サイン入りポスター
●卒業E賞 100名様
プロモーションビデオ
●卒業R賞 1000名様
オリジナルテレホンカード
※なお、B賞のキャラクターは指定できません。あらかじめご了承ください。
Play Station版
3月8日発売予定 価格¥5,800（税抜）
●初回プレス特典：サイン入りオリジナルスカーフ
Macintosh版 2月25日発売予定 価格¥8,800（税抜）
●初回プレス特典：特製生写真セット
©1996 HEAD ROOM／NECインターチャネル／バンダイビジュアル
EMOTION DIGITAL SOFTWARE
発売元・お問い合わせ
バンダイ ビジュアル株式会社 〒111 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル3F TEL 03-5828-3051 FAX 03-5828-3058
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。Macintoshは米国アップルコンピュータ社の商標です。ソフトの内容および発売日、価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。

電撃PlayStation プレイステーション

3月増刊号 S

CONTENTS

Act Against AIDS 勇気と愛気

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

（赤字のタイトルは初登場のものです。価格はすべて税別表示です）

ジャンルの表記

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション
PZG	パズル	RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
STG	シューティング	DC	デジタルコミック	RCG	レース
A・RPG	アクションロールプレイング	A・PZG	アクションパズル	ETC	その他

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
1	2月23日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクター エンタテインメント	¥5,800	ETC	
2	2月23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	¥5,800	ACT,AVG	
3	2月23日	うえるかむはうす	ガスト	¥5,800	AVG	149
4	2月23日	3Dレミングス	SCEインターナショナル	¥5,800	A・PZG	
5	2月23日	全日本GT選手権 改	KANEKO	¥5,800	RCG	149
6	2月23日	太閤立志伝II	光栄	¥7,800	S・RPG	146
7	2月23日	PGA TOUR 96	EAV	¥5,800	SPG	
8	2月23日	ブロキッズ	アテナ	¥5,800	ACT	151
9	2月23日	ブロキッズDXパック	アテナ	¥6,800	ACT	
10	2月23日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	¥6,800	AVG	
11	2月中旬予定	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	¥5,800	PZG	
12	2月下旬予定	ハイパークレイジークライマー	日本物産	¥5,800	ACT	
13	3月1日	進め!対戦ぱずるだま	コナミ	¥4,800	PZG	147
14	3月1日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/情報堂	¥5,800	AVG	151
15	3月1日予定	トワイライトシンドローム 探索編	ヒューマン	¥5,800	AVG	
16	3月1日	ノバストーム	ビクターエンタテインメント	¥6,800	STG	
17	3月1日	ヴォルケンクラッツァー一審判の搭ー	アスミック	¥5,800	RPG	
18	3月1日	レボリューションX	アクレイムジャパン	¥5,800	STG	
19	3月1日	WORLD CUP GOLF~IN ハイアット ドラドビーチ~	ココナッツジャパン エンターテイメント	¥5,800	SPG	
20	3月8日	アテナの家庭盤~ファミリーゲームス~(仮)	アテナ	¥5,800	TBL	
21	3月8日	ゲックス	BMGビクター	¥5,800	ACT	153
22	3月8日	CG昔話 じいさん2度びっくり!!	アイディアファクトリー	¥5,800(予定)	ETC	
23	3月8日	卒業R~Graduation Real	バンダイビジュアル	¥5,800	SLG	138
24	3月8日	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦	エンジェル	¥5,800(予定)	対戦ACT	
25	3月8日	ワイプアウト	SCEインターナショナル	価格未定	RCG	
26	3月15日予定	ZORK I (ゾークI)	翔泳社	¥5,800	AVG	151
27	3月15日予定	ファイヤープロレスリング アイアンスラム96	ヒューマン	¥5,800	SPG	
28	3月15日予定	ブラッド・ファクトリー	インタープレイ/EAV	¥5,800	A・STG	
29	3月15日予定	ワールドサッカー~ウイニングイレブン~	コナミ	¥4,800	SPG	
30	3月22日予定	ウイニングポスト2	光栄	¥9,800	SLG	
31	3月22日予定	エアーマネジメント'96	光栄	¥9,800(予定)	SLG	
32	3月22日予定	TIZ~Tokyo Insect Zoo~	ゼネラルエンタテイメント	¥5,800(予定)	ETC	
33	3月22日予定	メルティランサー 銀河警察2086	イマジニア	¥5,800	SLG	120
34	3月22日予定	ロードラッシュ	EAV	¥5,800	RCG	
35	3月29日予定	あすか120%スペシャルBURNING Fest.	ファミリーソフト	¥5,800	対戦ACT	
36	3月29日予定	unStack(アンスタック)	システムクリエイト	¥4,800(予定)	PZG	
37	3月29日予定	グラディウス デラックスパック	コナミ	¥5,800	STG	
38	3月29日	鉄拳2	ナムコ	¥5,800	対戦ACT	
39	3月29日予定	Defcon5	マルチソフト	¥4,800(予定)	RPG	
40	3月29日予定	信長の野望・天翔記	光栄	¥9,800(予定)	SLG	149
41	3月29日予定	パズルボブル2	タイトー	¥5,800	PZG	
42	3月上旬予定	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え!!	日本クラリービジネス	¥7,800	ETC	
43	3月下旬予定	宇宙豪商伝 爆裂商人(あきんど)	アステック21	¥5,800	TBL	
44	3月下旬予定	ウルフファング 空牙2001	エクシングエンタテイメント	¥5,800	STG	
45	3月下旬予定	機動戦士ガンダムVer.2.0	バンダイ	¥6,800	STG	100
46	3月下旬予定	機動戦士ガンダムVer.2.0 LIMITED EDITION	バンダイ	¥9,800	STG	
47	3月下旬予定	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	サンソフト	¥5,800	対戦ACT	
48	3月下旬予定	CRITICOMーザ・クリティカルコンバットー	ビック東海	¥5,800	対戦ACT	
49	3月下旬予定	スラムドラゴン	ジャレコ	¥5,800	対戦ACT	
50	3月下旬予定	大戦略 プレイヤーズスピリット	OZクラブ	¥7,800	SLG	
51	3月下旬予定	テトリス-X(仮)	BPS	¥5,800	PZG	
52	3月下旬予定	ハイパーファイナルマッチテニス	ヒューマン	¥5,800	SPG	
53	3月下旬予定	パチパチサーガ	TEN研究所	¥5,800	TBL	
54	3月予定	アクチャー・ゴルフ	ナグザット	¥5,800	SPG	
55	3月予定	アクチャー・サッカー	ナグザット	¥5,800	SPG	
56	3月予定	アドヴァンストV.G.	TGL	¥6,800	対戦ACT	
57	3月予定	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
58	3月予定	カオス・コントロール	ヴァージンインタラクティブ	¥5,800	STG	
59	3月予定	がんばれゴエモン~宇宙海賊アコギング~	コナミ	¥5,800	ACT	
60	3月予定	キリングゾーン(仮)	ナグザット	¥5,800	対戦ACT	
61	3月予定	ゲームの達人2	サンソフト	¥8,900	TBL	
62	3月予定	三國志英傑伝	光栄	¥8,800(予定)	S・RPG	
63	3月予定	卒業~クロスワールド	イースリースタッフ	価格未定	AVG	
64	3月予定	チョロQ	タカラ	¥5,800	RCG	153
65	3月予定	デッドヒートロード	日本物産	¥5,800	RCG	
66	3月予定	DX人生ゲーム	タカラ	¥5,800	TBL	153
67	3月予定	天地を喰らうII~赤壁の戦い~	カプコン	¥5,800	ACT	148
68	3月予定	NuPa~ぬうぱ~	トミー	¥4,800(予定)	PZG	
69	3月予定	バイオハザード	カプコン	¥5,800	ETC	
70	3月予定	本格麻雀 徹萬SPECIAL	ナグザット	¥4,800	TBL	
71	4月12日予定	キュイーン	メディアエンターテイメント	¥5,800(予定)	STG	
72	4月12日予定	リング オブ サイアス	アテナ	¥6,800	AVG	
73	4月19日予定	オーバードライビンDX	EAV	¥5,800	RCG	
74	4月19日予定	DOOM	ソフトバンク	¥5,800	ACT	
75	4月26日予定	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	EAV	¥5,800	SPG	
76	4月26日予定	Pandora Project-THE LOGIC MASTER-	チームバグハウス	¥5,800(予定)	SLG	134
77	4月中旬予定	サラブレッド達の栄冠	アイランドクリエイション	¥5,800(予定)	SLG	
78	4月下旬予定	おーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますわ~(仮)	サンソフト	¥4,980(予定)	PZG	
79	4月下旬予定	ザ・心理ゲーム	ヴィジット	¥5,800(予定)	ETC	
80	4月予定	アイレムアーケードクラシックス	アイマックス	価格未定	ETC	
81	4月予定	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト	¥5,980	PZG	
82	4月予定	キャプテン翼J ALL JAPAN NEW GENERATIONS	バンダイ	¥5,800(予定)	SPG	
83	4月予定	シヴィライゼーション-新・世界七大文明-	アスミック	¥5,800	SLG	
84	4月予定	上海 Great Moments	サンソフト	¥6,500	PZG	
85	4月予定	ジョニー・バズーカ	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	ACT	
86	4月予定	太陽のしっぽ	アートディンク	¥5,800(予定)	ETC	
87	4月予定	チェスマスター	アルトロン	価格未定	TBL	
88	4月予定	ネオ プラネット	マップジャパン	¥6,800(予定)	SLG	151
89	4月予定	信長疾風記 煌	BPS	¥5,800(予定)	SLG	
90	4月予定	THE HIVE WARS	KSS	¥6,800(予定)	STG	142
91	4月予定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5,800(予定)	SLG	
92	4月予定	プレイスタジアム	バンプレスト	¥5,800	SPG	
93	4月予定	POTESTAS(ポテスタス)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SLG	152
94	4月予定	麻雀上手~麻雀がうまくなる~	カプコン	価格未定	TBL	
95	4月予定	めざせ!戦球王	セイブ開発	¥5,800(予定)	PZG	
96	4月予定	Race Drivin' a GO!GO!	タイムワーナー インタラクティブ	¥5,800(予定)	RCG	
97	4月予定	ワールドマッチゴルフ	ズーメックス	¥5,800	SPG	
98	5月3日予定	ドリフト・キング 土屋圭市&坂東正明 首都高バトル	BPS	¥5,800(予定)	RCG	
99	5月下旬予定	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ	¥6,800(予定)	ETC	
100	5月予定	あいどるプロモーションすずきゆみえ	アルュメ	価格未定	SLG	136
101	5月予定	囲碁	アスキー	¥6,800	TBL	
102	5月予定	ウェディングビーチ	KSS	価格未定	SLG	
103	5月予定	X-COM未知なる侵略者	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800(予定)	ETC	
104	5月予定	CREATURE SHOCK	データイースト	¥5,800(予定)	STG	153
105	5月予定	サーキットビート	プリズム・アーツ	¥5,800(予定)	RCG	
106	5月予定	出世麻雀 大接待	キングレコード	価格未定	TBL	
107	5月予定	ソニックウイングススペシャル	メディアクエスト	価格未定	STG	
108	5月予定	ダンジョンクリエイター	EAV	価格未定	ETC	
109	5月予定	デザエモン+(プラス)	アテナ	¥5,800	ETC	
110	5月予定	鉄球 TRUE PINBALL	ギャガ・コミュニケーションズ	価格未定	TBL	
111	5月予定	VADIMS(バディムス)	ソフトバンク	価格未定	PZG	149
112	5月予定	花札グラフィティ 恋々物語	アイマックス	価格未定	TBL	
113	5月予定	必勝パチンコパチスロ攻略法	アイランドクリエイション	価格未定	ETC	
114	5月予定	ビューポイント	EAV	¥5,800	STG	
115	5月予定	Fighting Illusion~K-1グランプリ戦士~	エクシングエンタテイメント	¥5,800(予定)	対戦ACT	
116	6月28日予定	Over Blood(オーバーブラッド)	リバーヒルソフト	¥5,800(予定)	AVG	
117	6月末予定	恐怖新聞	ユタカ	¥5,800	AVG	
118	6月予定	NBA LIVE96	EAV	¥5,800	SPG	
119	6月予定	KING'S FIELD III	フロム・ソフトウェア	¥6,300(予定)	RPG	
120	6月予定	クロックワークス	徳間書店	¥5,800	PZG	
121	6月予定	C1 CIRCUIT	インベックス	¥5,800(予定)	RCG	
122	6月予定	ショックウエーブ(仮)	EAV	¥5,800	STG	
123	6月予定	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6,800	STG	22
124	6月予定	蟲の居所	ゲンソフト	¥5,800(予定)	PZG	
125	6月予定	リトルビッグアドベンチャー	EAV	¥5,800	ACT,AVG	
126	6月予定	LAKE MASTERS(レイクマスター)	ネクサスインターラクト	¥6,800	SPG	
127	春予定	アークザラッド2	SCE	価格未定	RPG	
128	春予定	アンジェリークSpecial	光栄	¥7,800(予定)	SLG	151
129	春予定	ESPN StreetGames	SCEインターナショナル	価格未定	SPG	
130	春予定	AirAssault	SCEインターナショナル	価格未定	SLG	
131	春予定	英語の鉄人 センター試験トライアル	SCE	¥4,800(予定)	ETC	
132	春予定	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	¥5,800	ACT	
133	春予定	Extreme Power(仮)	プロファイア	価格未定	STG	
134	春予定	X-MEN	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
135	春予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	¥5,800	SPG	
136	春予定	エンジェル グラフィティ~あなたへのプロフィール~	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	116
137	春予定	エンジェル グラフィティ(限定版)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
138	春予定	CRW/カウンターレヴォリューションウォー	アクレイムジャパン	¥5,800	SLG	124
139	春予定	競艇伝説(仮)	日本物産	価格未定	SLG	
140	春予定	キング・オブ・スタリオン(仮)	日本物産	¥6,800	SLG	
141	春予定	クーロンズ・ゲートー九龍風水傳ー	SME	価格未定	AVG	
142	春予定	刻命館	テクモ	¥6,980	SLG	128
143	春予定	コブラ・ザ・サイコガン	タカラ	¥5,800	ACT・STG	
144	春予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	エス・エヌ・ケイ	価格未定	対戦ACT	
145	春予定	The Tower(ザ・タワー)	オープンブック	価格未定	SLG	
146	春予定	サムライスピリッツ 斬紅朗無双剣	エス・エヌ・ケイ	価格未定	対戦ACT	
147	春予定	SANKYO FEVER実機シミュレーション	TEN研究所	価格未定	SLG	
148	春予定	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	¥5,800	ACT	
149	春予定	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5,800(予定)	ETC	
150	春予定	すらいムしよう!(仮)	東北新社	価格未定	SLG	

番号	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ページ
151	春予定	世界地図の読み方'96(仮)	SCE	価格未定	ETC	
152	春予定	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥5,800(予定)	ETC	
153	春予定	Noël(ノエル)	パイオニアLDC	価格未定	ETC	154
154	春予定	バーチャル飛龍の拳(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	対戦ACT	
155	春予定	ハイパーラリー	ハーベストワン	価格未定	RCG	
156	春予定	PAL [神犬伝説]	東映ビデオ/東北新社	価格未定	RPG	149
157	春予定	ヴァルナホース(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
158	春予定	ヴァンパイア	カプコン	¥5,800	対戦ACT	
159	春予定	P-us(ピアス) Virtual Girl Studio	アンティノスレコード	¥3,800	SLG	
160	春予定	必殺パチンコステーション	サンソフト	¥6,800	ETC	
161	春予定	フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス~	やのまん	価格未定	S・RPG	126
162	春予定	プライベートコレクション~ときめきメモリアル~	コナミ	価格未定	ETC	
163	春予定	ベルデセルバ戦記~翼の勲章~	SCE	価格未定	S・RPG	
164	春予定	POSIT(仮)	プレイアベニュー	¥3,980	TBL	
165	春予定	ホタル	パイオニアLDC	価格未定	ACT	
166	春予定	ポポロクロイス物語	SCE	価格未定	RPG	
167	春予定	モータートゥーン・グランプリ2	SCE	¥5,800	RCG	
168	春予定	ライズオブザロボット2	アクレイムジャパン	¥5,800	対戦ACT	
169	春予定	リアルバトル餓狼伝説	エス・エヌ・ケイ	価格未定	対戦ACT	
170	7月5日予定	スタジオP~動画でパズルだ!プップケプー2(仮)	アジェンダ	¥5,800(予定)	ETC	
171	7月予定	JTCC全日本ツーリングカー選手権	BPS	¥5,800(予定)	RCG	
172	7月予定	トランスポートタイクーン	伊藤忠	価格未定	SLG	
173	7月予定	フライングスピリット(仮)	アークシステムワークス	価格未定	SLG	
174	8月予定	謎王	バンダイビジュアル	¥5,800	ETC	
175	夏予定	GUNSHIP2000	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
176	夏予定	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	価格未定	対戦ACT	
177	夏予定	クライムクラッカーズ2	SCE	価格未定	RPG	
178	夏予定	ゲッPロボ	ユーメディア	¥5,800	STG	
179	夏予定	シムシティ2000	アートディンク	価格未定	SLG	
180	夏予定	新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち	メディアワークス	価格未定	TBL	16
181	夏予定	スピードドライバー(仮)	MIZUKI	価格未定	RCG	
182	夏予定	テンション(仮)	バップ	¥5,800(予定)	RPG	
183	夏予定	Top Gun Fire at Will	スペクトラムホロバイトジャパン	¥5,800	ACT	
184	夏予定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲン・テック	価格未定	ETC	139
185	夏予定	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	コナミ	価格未定	SPG	
186	夏予定	ヒロイン・ドリーム	マップジャパン	¥6,800	SLG	132
187	夏予定	フィッシュ・アイズ	パック・イン・ビデオ	価格未定	釣り	
188	夏予定	BELTLOGGER9	GENKI	価格未定	STG	
189	夏予定	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5,800(予定)	AVG	
190	夏予定	るぷぷキューブ ルプ☆さらだ	データム・ポリスター	¥4,800(予定)	PZG	
191	夏予定	るろうに剣心(仮)	SCE	価格未定	未定	
192	9月予定	究極の倉庫番	伊藤忠	価格未定	PZG	
193	9月予定	それいけ×ココロジー	ポリグラム	価格未定	ETC	
194	10月予定	爆走兄弟 レッツ&ゴー!!ミニ四駆PS版(仮)	BPS	¥5,800(予定)	RCG+SLG	
195	秋予定	エネミー・ゼロ	ワープ	価格未定	AVG	
196	秋予定	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング	価格未定	SLG	160
197	秋予定	メルト~フィーチャリング エディ by アイアンメイデン	マップジャパン	価格未定	STG	
198	12月予定	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	¥5,800(予定)	RPG	8
199	年末予定	Dear Friends	ビジュアルアーティストオフィス	¥5,800	SLG	
200	年内予定	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	コナミ	価格未定	A・RPG	
201	年内予定	APACHE(アパッチ)(仮)	ガスト	価格未定	SLG	
202	年内予定	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	価格未定	RPG	
203	年内予定	いがらしみきおのスカイゴルケット	ジョルダン	価格未定	SLG	
204	年内予定	怪獣戦記	プロデュース	価格未定	RPG	
205	年内予定	火竜娘ー高悠環ー	ガスト	価格未定	AVG	
206	年内予定	火竜娘ー柳判官ー	ガスト	価格未定	AVG	
207	年内予定	がんばれ森川君2号(仮)	SCE	価格未定	ETC	
208	年内予定	GALLOP RACER(ギャロップレーサー)	テクモ	価格未定	RCG	
209	年内予定	サクセスストーリー	アルトロン	価格未定	SLG	
210	年内予定	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
211	年内予定	スーパー忍者悟空(仮)	サントス	価格未定	ACT	153
212	年内予定	ゼロヨンチャンプPLUS(仮)	メディアリング	価格未定	ETC	
213	年内予定	タイプレーク	バディ	価格未定	SPG	
214	年内予定	TEAM47GOMAN	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	ACT	
215	年内予定	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	コナミ	価格未定	RPG	
216	年内予定	天地無用!登校無用	エクシングエンタテイメント	価格未定	AVG	
217	年内予定	トンズラ君	ソラン	価格未定	ACT	
218	年内予定	ハート オブ ダークネス	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
219	年内予定	ハイパーツアー	スリーディ	価格未定	SLG	
220	年内予定	パチンコ倶楽部	ISC	価格未定	ETC	
221	年内予定	ファーストクイーンIV	呉ソフトウェア工房	価格未定	S・RPG	158
222	年内予定	ホームドクター	サクセス	価格未定	ETC	
223	年内予定	メール・プラーナ	ガスト	価格未定	SLG	
224	年内予定	モトクロス(仮)	ココナッツジャパン エンターテイメント	価格未定	SLG	
225	年内予定	モンスターファーム	テクモ	価格未定	SLG	
226	年内予定	ラグナキュール	SME	価格未定	RPG	
227	未定	RPGツクール(仮)	アスキー	価格未定	ETC	
228	未定	アイドル雀士スーチーパイII Limited	ジャレコ	価格未定	TBL	
229	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	価格未定	RPG	
230	未定	ARENA(仮)	ソフトバンク	価格未定	RPG	
231	未定	ウイングコマンダーIII	EAV	¥7,800	SLG	
232	未定	エキスパート(仮)	日本物産	¥5,800	STG	
233	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	RPG	
234	未定	ガボールスクリーン	SCE	価格未定	未定	
235	未定	カラーズメニマ	アウトバック	価格未定	PZG	
236	未定	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	価格未定	TBL	
237	未定	ギャラクシアン³	ナムコ	¥5,800	STG	
238	未定	碁仙人(仮)	J・ウイング	価格未定	TBL	
239	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	価格未定	未定	
240	未定	The 11th Hour~The 7th Guest II~	ヴァージンインタラクティブ	価格未定	AVG	
241	未定	The Open Golf(仮)	バンプレスト	価格未定	SPG	
242	未定	時空探偵DD~幻のローレライ~	アスキー	価格未定	AVG	
243	未定	シミュレーション ズー(仮)	ソフトバンク	価格未定	SLG	
244	未定	Super301S.Q.	日本物産	価格未定	SLG	
245	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	価格未定	ETC	
246	未定	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	価格未定	PZG	
247	未定	3Dベースボール(仮)	BMGビクター	価格未定	SPG	
248	未定	聖痕のジョカ	タカラ	価格未定	RPG	
249	未定	ZXE-D(ゼクシード)	バンダイ	価格未定	対戦ACT	
250	未定	ダービースタリオンPS(仮)	アスキー	価格未定	SLG	
251	未定	対決るみーず!(メルヘンランド)	オクタゴン・エンタテインメント	¥4,800	ACT	
252	未定	武豊の競馬シミュレーション	ジャレコ	価格未定	SLG	
253	未定	黄昏の国へのオード	トンキンハウス	価格未定	RPG	
254	未定	ダブルドラゴン	アーバン プラント	¥5,800	対戦ACT	
255	未定	TOKYO/2020	レインボー・ジャパン	価格未定	AVG	
256	未定	東京SHADOW	タイトー	価格未定	ETC	
257	未定	ナムコミュージアムVOL.3	ナムコ	価格未定	ETC	
258	未定	忍者じゃじゃ丸くん(仮)	ジャレコ	価格未定	ACT	
259	未定	Not Treasure Hunter	アクティアート	価格未定	AVG	
260	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	価格未定	ETC	
261	未定	ハイパー囲碁(仮)	アスク	価格未定	TBL	
262	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	価格未定	ACT	
263	未定	ハエ男のスターツアー(仮)	PD	価格未定	RCG	
264	未定	バトル オブ …?(仮)	バンプレスト	価格未定	SLG	
265	未定	ビクトリーショット(仮)	バップ	価格未定	SPG	
266	未定	ピンボール・ファンタジー・デラックス	バップ	¥5,800(予定)	TBL	
267	未定	ファミスタ(仮)	ナムコ	価格未定	SPG	
268	未定	ファンタステップ	ジャレコ	価格未定	AVG	
269	未定	FLY(仮)	エム・ディー・ビー	価格未定	AVG	
270	未定	プリンセスメーカー3	SCE	価格未定	SLG	108
271	未定	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(仮)	カルチャーブレーン	価格未定	TBL	
272	未定	放課後(仮)	BPS	価格未定	SLG	
273	未定	「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法	J・ウイング	¥6,800(予定)	TBL	
274	未定	まうすけのオジャマざわーるど(仮)	データイースト	価格未定	PZG	
275	未定	マジックカーペット	EAV	価格未定	STG	
276	未定	Max Racer	PD	価格未定	RCG	
277	未定	マッハGoGoGo!	トミー	¥5,800(予定)	RCG	
278	未定	ミッドランド~幻の王国~(仮)	未来ソフト	価格未定	RPG	
279	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーティストオフィス	価格未定	AVG	
280	未定	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社	価格未定	AVG	
281	未定	レイ・トレーサー	タイトー	¥5,800(予定)	RCG	
282	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	BMGビクター	価格未定	RPG	
283	未定	レッド・プラズム	SCE	価格未定	ACT	
284	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ	SCE	価格未定	TBL	



FFVII
クラウド
アリス
LIMIT
HP 1540/2500
MP 120/150
TIME
1996/12月予定
CD2枚組
¥5,800(予価)
このままだとこの星は枯れ果ててしまう。」
RPG史上最強の
足音が聞こえる
スクウェア
PSに参入!



プロローグ

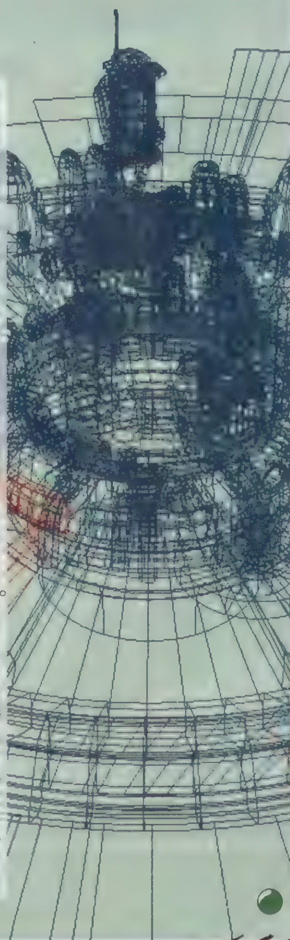
Prologue

～PlayStationへの序章～

『FFⅦ』開発者からのメッセージ

●スクウェアからのメッセージ

坂口博信氏（プロデューサー）



以前から、僕たちが目指しているゲームとは、世界観や登場人物の設定、そのストーリーといったものだけではなく（もちろん大前提としてそれらが内容的に納得のいくということが最低必要条件ですが）、実際に長時間接している画像（映像）、音声、そして演出といったプレイヤーの視聴覚に直接語りかけてくるいわゆるダイレクトな情報の質そのものに重要性を感じていました。

その実現に欠かせない要素としてあるのが、それを表現するためのデータとしての容量なのです。

いままで、16ビット機ではなかなか実現の難しかった画像処理、音声処理といったものがいわゆる次世代機においては、いともたやすく表現されているのはご存じのことと思います。それを実現することを可能としたのが大容量ＲＯＭ、つまりＣＤ－ＲＯＭという仕様なのです。

僕たちが今目指しているものを実現するためには限りなく大きなデータ量を必要としています。また、今後ますますその量が拡大する可能性は大きいと思います。場合によっては、ＣＤ－ＲＯＭ２枚組、３枚組といったことも考えられます。

もちろん、ゲームというものはただ一つの方向性だけが成立するのでなく、さまざまなジャンル、各々のコンセプトによって、ＣＰＵのスペック、そして情報量の必然性、またデータそのものの活用の仕方によって、それぞれに求められる仕様というのは異なります。

ＣＰＵの処理スピード、また高速のデータ転送速度など、そのような時間軸の要素を最重要項目として必要とするゲームも必ずありえますし、またそのようなゲームを多くのプレイヤーが待ち望んでいるのは事実だと思います。

スクウェアの目指しているゲームというのは、一つの形に囚われずにプレイヤーにさまざま体験と感動、そしてエンターテインメントの世界を提供していくことだと考えています。

それが結果として、ゲームの制作においてハードの枠にできるだけ囚われない環境が必要となっているのです。

その一つの方向性として考えているのがWindows95への移植化です。

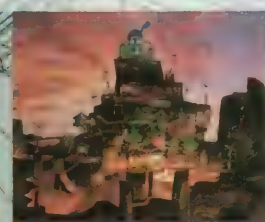
これは、スクウェアが今まで作り出してきた数多くのゲームを一人でも多くの人達に体験してもらいたい、そのためには現在世界で最も普及していると言われるWindows95上に移植することで第一歩を踏み出せると考えています。具体的にはSFCで発売したタイトルをWindows95対応のソフトとして米国市場に向けて移植をしていきたいと思っています。また、随分先のことになると思いますが、将来的には次世代機対応のタイトルをWindows95の後継ＯＳに当たるWindows97対応での移植も検討しています。

また、さらに今後スクウェアが作り出していくエンターテインメントをもっと身近に、そしてより多くの人達に触れていただきたいと考えています。そのために、もっと手軽に手にとってもらうために、現状のゲームソフトの価格設定を見直すときだとも考えています。既に述べているように、僕たちの必要としているものは大容量のデータ量を記録できるメディアなのですが、従来のマスクＲＯＭでは、現状では価格的に実現不可能なものになってしまいます。

そして、その可能性があるのが現状では、ＣＤ－ＲＯＭだという結論になったわけです。実際市場をみても主要な家庭用ゲームのＣＤ－ＲＯＭ版は5～6000円程度で販売されています。ＣＤ－ＲＯＭ対応のハードはパソコンをはじめとして数多くありますが、その中で僕たちが「自分たちの目指しているゲームを作り出せる環境にあるもの」を検討し、考え、そして決定した結果がプレイステーションなのです。

『ＦＦⅦ』の開発スタッフは皆さんがすでにご存じのようにいままでも過去の作品で活躍してきた北瀬（ディレクター、「ＦＦⅤ、Ⅵ」の企画担当）が率いる強力メンバーです。今回は各スタッフが新ハードを得て、今までにないあたらしいＦＦの世界を作り出していってくれるものと思います。また、今後続々とスクウェアの総力を挙げてプレイステーション対応のゲームを送出していきますので、期待して待っていてください。





FINAL FANTASY Ⅶ™

ファイナルファンタジーⅦ

 ※画面はすべて開発中のものです

Character

キャラクター

RPGにおいて最も重要なファクターの1つ、キャラクター。新たなるPS版『FF』サーガを彩る、魅力あふれる登場人物の姿をお見せしよう……。



[クラウド]

たくましい体と、それに似合わぬ少年のような顔つきを合わせ持ったキャラ。自分の身長ほどもありそうな、巨大な剣がポイントだ。



この豪剣に斬れぬモノなし！

イメージCG



▲ゲームに使用するキャラクターデータを元に、ディテールアップされたCGイラスト。さすがにスクウェアと思わせる、とても美しいCGだ。

ゲーム画面



▲これが実際にゲームに登場するキャラクター。上のCGとほとんど違和感がない。しかも、これはまだ開発中であり、これからさらにバージョンアップされていく予定なのだ。

[カエル]

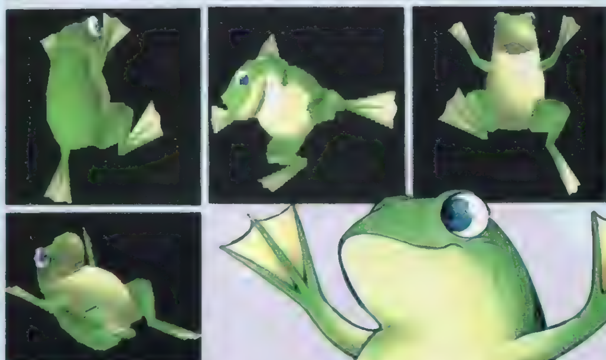
「FF」といえばカエル。キャラクターそのものではなく、どうやらトードの魔法で登場するようだ。

イメージCG



▲まさしくカエル。お馴染みトードの魔法で登場ということは、誰でもカエルになれる可能性があるということかな？

ゲーム画面

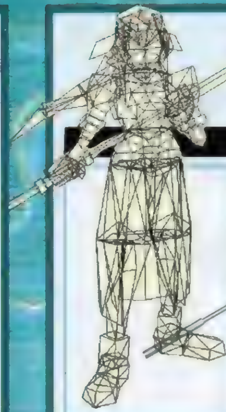


▲カエルがピョンピョンと飛び跳ねる姿が、なんとなく想像できそうだ。カエル専用の装備もあるといいのだが（笑）。



[エアリス]

長いスカートとロングヘア。若さと美貌を兼ね揃えた紅一点。



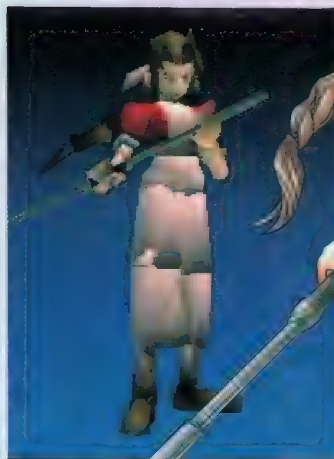
◀テクスチャを張る前の、ワイヤーフレーム。それが……。

イメージCG



▼こうなる。今回発表されたキャラクターの中では紅一点の彼女。イメージCGでも見られる棒のようなものは、武器なのだろうか。どのような動きを見せてくれるか楽しみ。

ゲーム画面



▶ゲーム画面でも、きちんと女の子らしさが出ているのが嬉しいね。キャラが大切にされていることが、良くわかる。



[バレット]

屈強そうな大男。右手にあるモノは、敵を撃ち砕くための武器か？

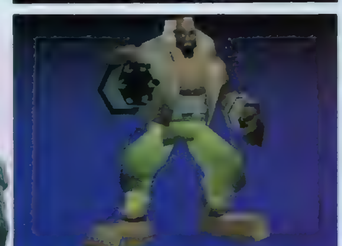
イメージCG



▲まるで悪役のようなイメージだが、どうやら彼も仲間の1人らしいぞ。本当に味方なら、とても頼りになりそうだ。



ゲーム画面



▲右手と一体化しているかのような武器は、マシンガン？　それとも……？

戦闘

Battle

ＲＰＧの華である戦闘シーンは、ポリゴンによる３Ｄ表現が採用され、まさに次世代機を感じさせる華麗な進化を遂げた！伝説を創り続けるスクウェアの歴史に、また1つ新しい功績が生まれようとしている！



３Ｄだ!! すべてが

キャラクター、背景、モンスター

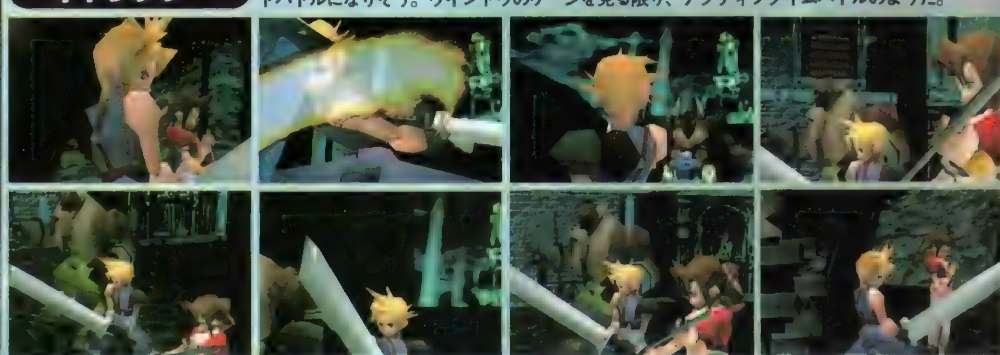


『ＦＦ』シリーズの戦闘シーンといえば、やはり高密度なグラフィックと派手なエフェクトで織りなされることはもう常識。それはシリーズを追うごとにめざましく進化し、常に我々ユーザーの目を楽しませてくれた。そして今『ＦＦⅦ』に至り、ハードをＰＳに移したことで、それは頂点を迎えようとしている！



キャラクター

ポリゴンで３Ｄ表現されたキャラクターたち。戦闘シーンは、どうやらお馴染みとなったコマンドバトルになりそう。ウインドウのゲージを見る限り、アクティブタイムバトルのようだ。



FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

ズームアウト

戦闘では、同じ場面を縮少していくことも。このような演出で、迫力ある戦闘が楽しめそうだね。



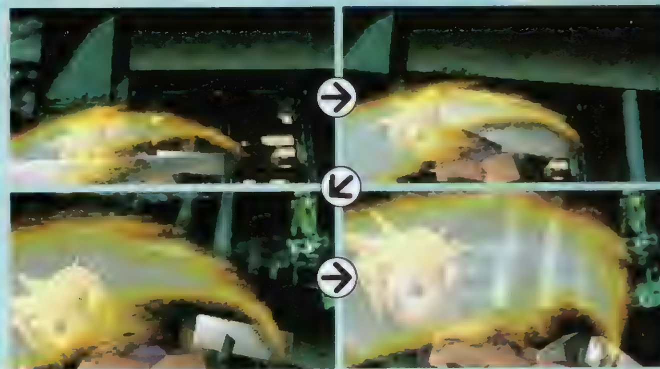
ズームイン

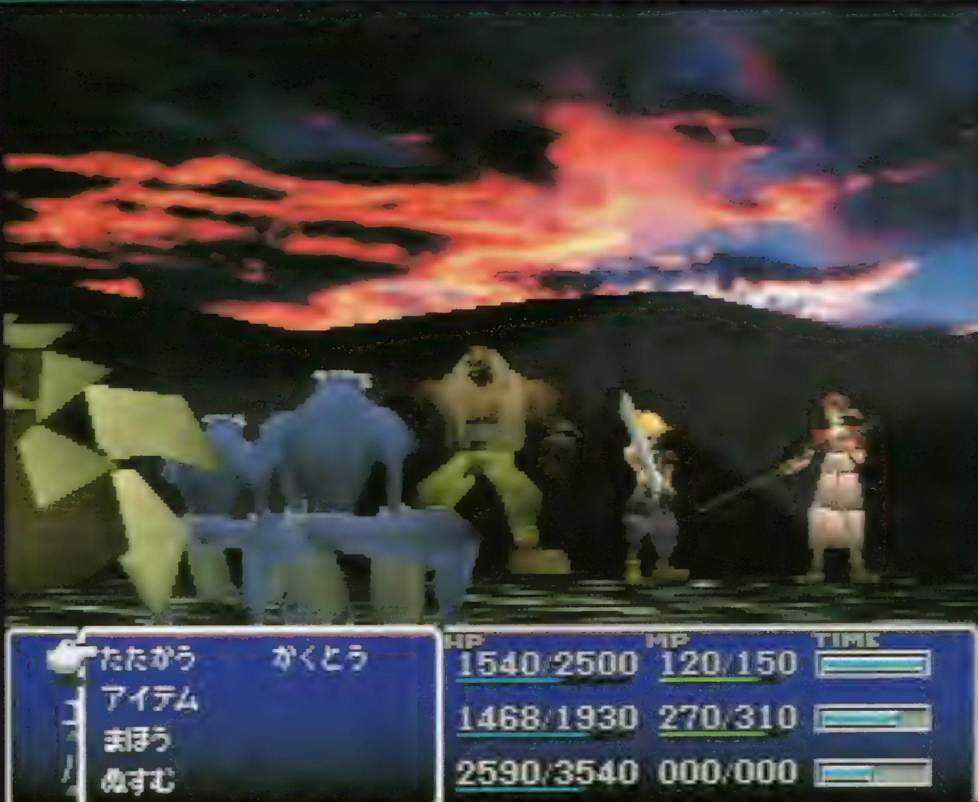
同じく戦闘シーンでのズームイン。もし、自分の手でカメラ位置を操作できるようになれば嬉しいが……？



アニメーション

この連続写真を見ても分かるように、動きの方はもうバッチリ！　目も眩むエフェクトに期待しよう！





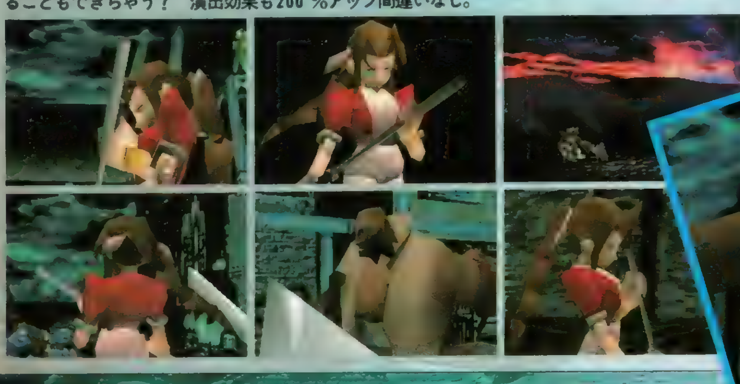
モンスター

モンスターだって当然、３Ｄ表現されているのだ。一見して分かるように、これまでのシリーズとは明らかに違う系統のグラフィックとなっている。他にどんなモンスターが登場するのか、楽しみだ。





３Ｄ表現されているから、いろんな視点で戦闘シーンを見ることも簡単にできてしまうのだ。モンスターの気分になって戦闘をすることもできちゃう？　演出効果も200％アップ間違いなし。

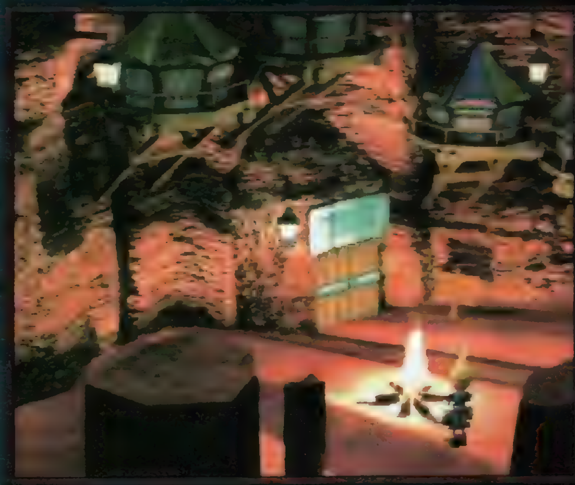




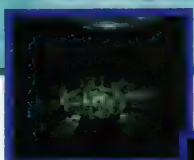
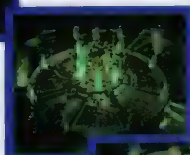
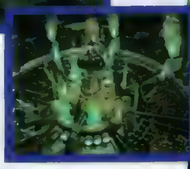


World 世界

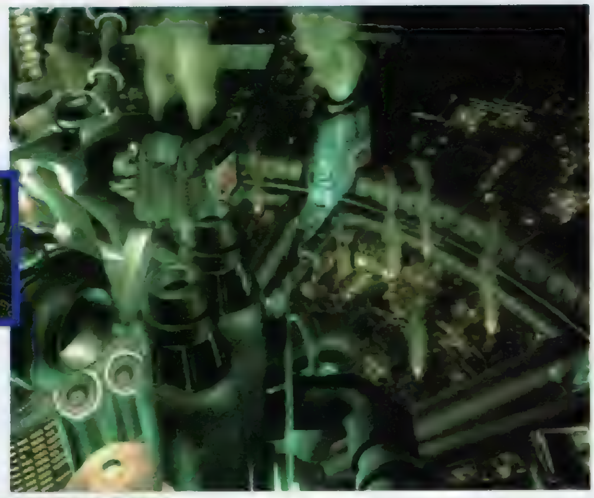
シリーズごとに、新たな異世界を構築してきた『ＦＦ』。今回、ＰＳというハードの中で、どんな舞台が生まれようとしているのだろうか？



魔晄都市［ミッドガル］

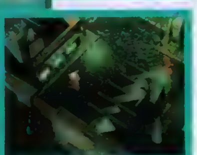




聞きなれぬ新キーワード「魔晄」と名づけられた巨大都市、ミッドガル。ゲームの常識を越えたその圧倒的な存在感のせいか、見ているだけで吸い込まれそうだ。この中でどんな事件が起ころうとしているのか？　想像力を膨らませながら、続報を待とう。



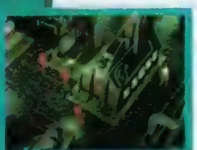
街の中

ゲームの世界は、すべてが３Ｄで処理された立体空間。まるで本当にそこにいるかのような現実感を、存分に堪能することができるのだ。ファンタジーという異質な生活感が、あまりのリアリティのせいで、まるで自分が異空間に迷い込んでしまったかのような、そんな孤独感すら感じてしまいそうだ。

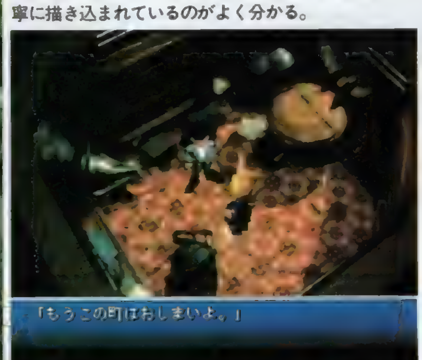



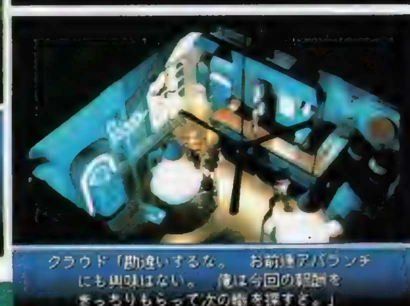
▶具体的に、どんな街の何なのかは一切不明。しかし、そのリアリティは、とてもゲームのモノとは思えない。





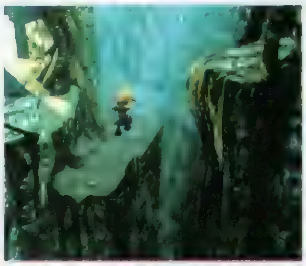
▼建物の中も、もちろん３Ｄで表現されており、自由に歩き回れるのだ。目を凝らせば、細かい部分まで丁寧に描き込まれているのがよく分かる。



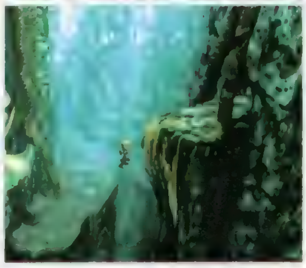


ダンジョン？

美しい森の道を進む主人公。なんだか本当に迷子になりそうな道だ。それにしても、これはダンジョンなのか、それともフィールドなのか？







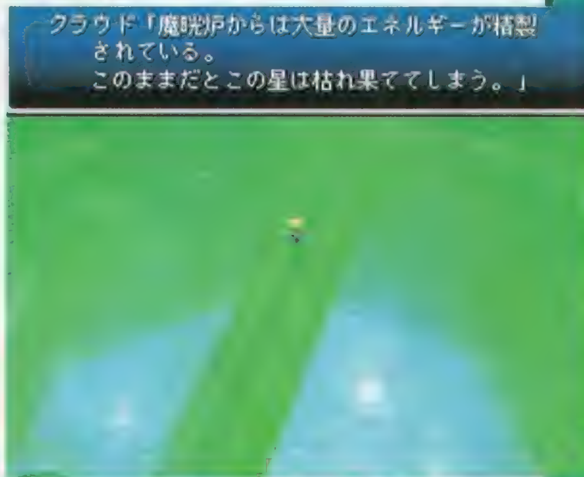


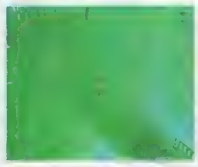
◀怪しげな古城も登場。廃墟か、それとも…？

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥5,800(予価)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	96年12月予定		

▼この長い橋を渡った先にあるのか魔晄炉？　その名前から想像すると、魔力を使用したエネルギー施設なのだろうか？







謎の施設［魔晄炉］

おそらくは物語に大きく関わるであろう謎の施設。いや、施設かどうかも定かではない。いったい、何を目的に造られたのだろうか？

そして…新たなＦＦワールドのカギとなる

この謎の光は何？

神秘的な洞窟の中にさす一条の謎の光。これこそが今度のＦＦワールドのカギを握っているといっても過言ではないらしい。はたして、これこそが過去のシリーズにおける「クリスタル」なのだろうか？　しかし、その実体は………。いったい、物語にどう絡んでくるのだろうか？





▼神秘的な謎の光だ。何となく、生命の源を思わせる演出がなされている。



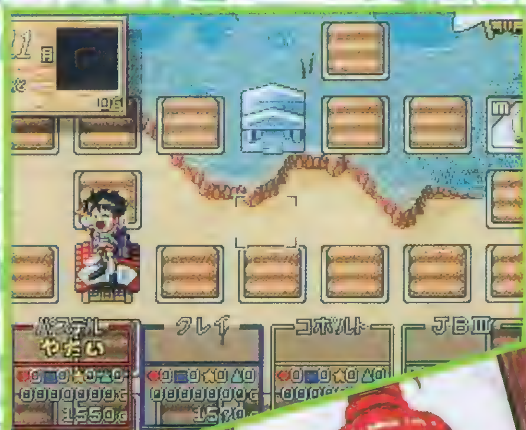


ファンのみんなお待たせ!!

なが〜い沈黙を破って、ついにPS版『新フォーチュン・クエスト』の全貌が明らかになったぞ!! 今回は電撃ならではのイラストを含め、ゲームの流れやシステム、プレイヤーが選択できるキャラクターなどをまとめて大公開!

新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち









◀▶ゲーム画面は以前発表されたポリゴン表示から、オーソドックスなフィールドマップに変更された。ヘタに3Dで立体に見せるよりも、このほうが見やすくていいよね。ビジュアルも楽しくてとってもキレイ!!



ついに大公開!! コレがPS版のゲーム画面だ

『新フォーチュン・クエスト』は、深沢美潮氏原作、迎夏生氏がイラストを担当している人気作品。小説やコミック、T（テーブルトーク）・RPG、ゲーム（SFC版）などで多くのファンから支持されているのだ。

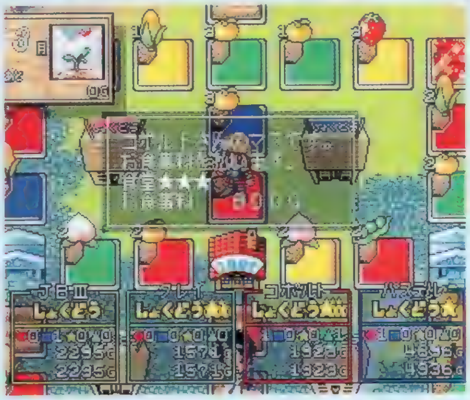
今回発売されるPS版は、4人まで同時プレイ可能なボードゲーム。今までに発売されてきたPSソフトでは、こういったみんなで楽しめるパーティゲームが少なかっただけに、コレはうれしいよね。もちろん、1人だけでプレイすることもできるぞ。この場合は、2～4PまでをCOMに設定してゲームを進めていくことになる。ゲーム中にはいろいろなイベントが用意されているし、陣地とりや種の買い方などの戦略で相手との駆け引きもグーンと楽しくなっており、長く遊べる内容になっているのだ。『新フォーチュン・クエスト』に出てきたキャラもたくさん登場するので、ファンの方もまだ知らない人も、新たなフォーチュンワールドをみんなでいっしょに楽しんじゃおう!!

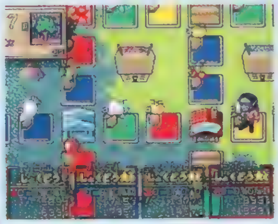
新フォーチュン・クエスト 食卓の騎士たち

ジャンル	TBL	価格	未定
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

とっても愉快!みんなで楽しめるボ

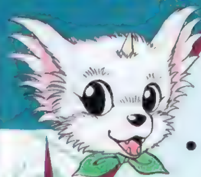
キミの目的は?





◀▲これが、フィールド画面。ルートに沿ってキャラクターを移動させ、自分の農地を拡大して資産をできるだけ集めるのが目的だ。

プレイヤーは、マップ上に配置されているマス（農地）に果物や野菜の種を植えることができる。その土地は自分の農地になり、止まった他のプレイヤーからお金を徴収（他人の土地に止まったら、その土地の持ち主の作物を食べることになり、その食費を払うコトになるのだ）したり、毎年10月に開かれる収穫祭で作物を収穫することができるのだ。収穫額は、作物の価値（値段の高額なモノやマップ上に少ないモノほど高額）で決定され、全員の合計金額が各マップ上にあらかじめ設定された金額になるとゲーム終了。その時点で1番資産の多かったプレイヤーがトップになるんだ。カードやメダルなど戦略的にも練り込まれているから、友だちを集めてワイワイ楽しくプレイするのがオススメ！　これは徹夜でハマリそうだね!!

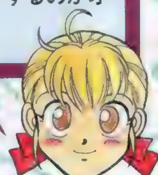


ゲームの流れ

8人の中から好みのキャラクターを選び、ゲームスタート！　自分の順番がまわってきたらサイコロを振り、出た目の分だけキャラクターを進める。進むルートは分岐点に立ったときに任意で決定することができ、これも大きな戦略の要素になるのだ。止まったマスにより行動できることが異なり（マスの紹介を参照）、ケースバイ



◀種を持っていないと農地に止まっても何もできないので、手持ちの種は常に確認しておくこと。少なくなったらショップへ！



舞台は原作に登場



砂漠

▲周りが流砂で覆われた砂漠地帯。こんな過酷な立地条件でも、種さえ植えればちゃんと作物は育つのだ。でも、こんな場所だとのどが渇きそう。

フィールドマップは、ここに紹介した砂漠や山岳地帯、森林など原作にちなんだ7種類のワールドがある。それぞれのマップによってキャラクターが進むルート（形）が異なり、スッキリして簡単なものか

楽しいイベント盛りだくさん

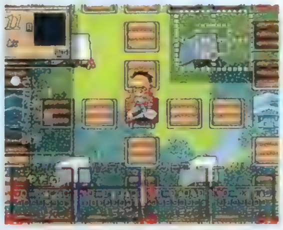


ードゲーム登場!!



はこんな感じで〜す

ケースで選択する。基本的にショップで購入した種を農地に植え、10月の収穫祭に備える。収穫祭では農地に植えてある果物や野菜の価値によって、それぞれのキャラクターに配られるゴールドが決定するのだ。また、ゲーム中にはイベントが用意されていて、うれしいボーナスなどがあるぞ。４人の合計資産が各マップ内に設定された金額になると終了なので、相手の資産チェックも忘れずに！



▲画面の右上には、現在のマップ上のルートが表示されている。ここで、どのキャラクターがどの場所に作物を植えているのか色別で確認できる。



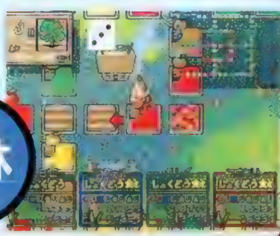
▲農地に種を植えれば、その場所は自分の領地になる。ここに他のキャラクターが止まると、相手からゴールドをもらえるのだ。

した全7ワールド!



山岳

◀険しい山々がそびえ立つ山岳地帯。よ〜く見ると、山の頂上にタカ(？)の巣が……。でも、襲ってくることはないので安心。



森林

▶緑豊かで空気がおいしそうな森林地帯。なんか、この場所だと作物がよく育つような感じがするよね。このほかにもまだあるぞ!!

らちょっと広めの複雑なルートまで変化に富んでいるぞ。ルートの直線部分は一方通行になっているから、ルート選択も大切な戦略の１つなのだ。また、背景のパーツにもいろいろ趣向を凝らしているから、プレイする前にグルッとマップを見渡してみるといいぞ。どこに何のマスがあるのかを確認することもできるしネ。





MAPのマスにはこんな効果がある

ルート上のマスには、ここで紹介している６種類ある。マスの種類によってそこで行動できるパターンが限られるので、どのマスがどんな効果を持っているのかを知っておく必要があるぞ。何も考えず進んでもトップにはなれない！　ルートの先に何のマスがあるかちゃんとチェックするのだ。



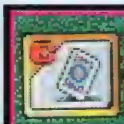
農地

ルート上に１番多く配置されているのが、この農地。ここでは、所有している果物や野菜の種を植えることができる。種を植えると農作物が実になり、10月の収穫祭での収入源になるのだ。



ショップ

スタート地点のショップでは、農地に植える種を購入することができる。売られている種の種類はゲームを進めていると増え、だんだん高価なものになっていく。ちなみに、ショップは通過するだけで買い物できるぞ。



カード

このマスに止まるとランダムでカードが選択され、そのカードの効果が起きるようになっている。あるときはイベントだったりする。ときには自分自身が不幸になってしまう場合もあるかも…ネ。



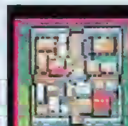
メダル

メダルには４種類あり、ショップで売られている種に指定されているメダルの組み合わせを持っていくと、メダルと種を交換することができるんだ。これは、資産の格差ができたときの救済のためでもある。



神殿

ドカンとひときわ目立つ建物の神殿。ここでは何が!?



町

『フォーチュン』でおなじみのキャラたちが登場するかも…。

プレイヤーキャラ8人はおなじみの面々です♡

プレイヤーが選択できるのは、パステルをはじめとするおなじみの６人プラスＪ．Ｂ．Ⅲとコボルトを加えた８人のメンバー。原作では、いつも団結して冒険していた６人だけど、今回はバラバラになって行動することになっている。ゲームのストーリーは、「フォーチュン」ワールドの世界が、（もちろんパステルたちが暮らすシルバーリーブも）深刻な食糧不足になってしまったため、どこかの王様が農地開拓を奨励するおふれを出したことにより始まる。この事を知ったメンバーは、世のため人のため……もちろん自分たちの空腹を満たすために、各マップ上に用意された農地に種を植えることになっているんだ。さて、キミはどのキャラクターを選んで、活躍させるのかな？



◉パステル

14歳の頃に両親に先立たれ、それがきっかけになり冒険者になった詩人の女の子。性格は、気が優しくて感激屋さん。おっちょこちょいなところもあって、いつもドジばかりしているんだ。実は彼女、マッパーをしてるんだけど、これがとんでもない方向音痴！





◉J.B.Ⅲ

本名は「ジェローム・ブリリアント・３世」。ＰＳ版のゲーム中は人間の形をしているが、その正体はブラックドラゴンなのだ。見た目のまがまがしさとは裏腹に、心やさしい一面を持っている。Ｔ（テーブルトーク）・ＲＰＧ好きなちょっと変わったキャラクターだ。



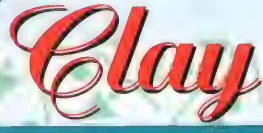


◉コボルト

コボルトは、ポピュラーなモンスターだからみんなも知っているよね。この「フォーチュン」の世界では、顔がテリア犬に似ていて、とてもモンスターとは思えないのだ。

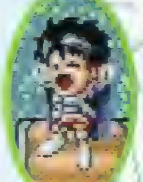






◉クレイ

６人のリーダーを務めるクレイは、かっこいいファイター。とはいえ、いつも貧乏くじを引かされて、苦労が耐えないんだ。これは、やんちゃなトラップと幼なじみのせいかも……。





◉ノル

身長222cmもある巨人族で無口のノル。巨体を活かした運搬業をしていたが、ある日双子の妹が行方不明になったことをきっかけに冒険者となる。怪力の持ち主だけど性格は優しく、森の動物や鳥と会話ができるんだ。趣味があやとりっていうのも彼の人柄をあらわしているよね。



◉ルーミィ

魔法使いのルーミィは、とってもかわいいエルフ族。いっつも何か食べ物を口にしている、スッゴイ食い辛抱さんなんだ。今回は食料不足ということで、ルーミィは大ピンチ!?



◉キットン

農夫のキットン。この名前はニックネームで、本名は本人も忘れてしまっているらしい。というのも、パステルたちと出会う以前の記憶をすっかりなくしてしまっているようだ。彼は薬草やキノコ類のエキスパートで、冒険で役に立つ存在なんだ。



◉トラップ

盗賊団の跡取り息子で、現在修行中のトラップ。彼はとってもロが悪くて、パーティのトラブルメーカーなんだ。いつもマイペースで寝起きが悪く、ギャンブル好きでマナーも悪い！ そんな彼の特技は逃げること!!







独占レポート

マクロス DIGITAL MISSON VF-X

さらわれた5人組アイドルを救出するため、可変戦闘機バルキリーが空をかける、マクロスファンならずとも気になる3D空中戦シミュレーター。今月は、ついに実際にバルキリーを操作している画面写真を入手したぞ!!

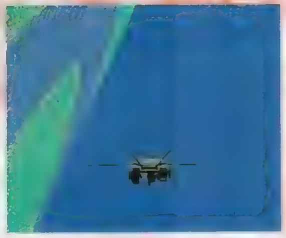


マクロスデジタルミッションVF-X

ジャンル	STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック予定) アナログジョイスティック
発売日	6月予定		

迫真のバルキリー操作画面を特別入手!

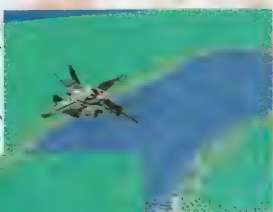
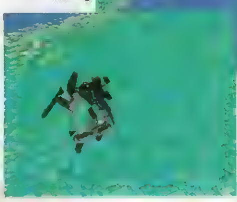
今回のサンプルは、ステージ１の未完成版ということで、惑星上での戦闘になっていた。地上をうろつく敵は「超時空要塞マクロス」に登場した、ゼントラーディの機動兵器グラージだ。バルキリーの飛行は、さすがにスピード感があり、これは完成版にも期待が持てるぞ。

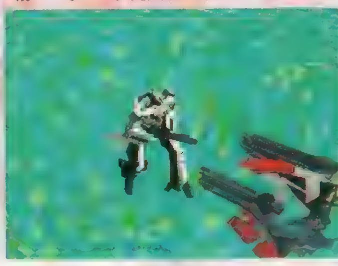

◀グルリと一回転するローリングも、バッチリ。

★TRANSFORM 変形

「マクロス」と他の空中戦モノとの最大の違いである、バトロイド、ガウォーク形態への変形。変形のための読み込みもなく、アニメの演出を再現する、戦闘を行いながらの素早い変形が可能になっているぞ。

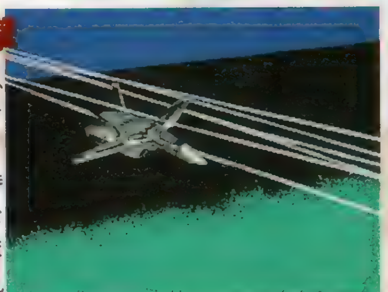

◀バトロイドとファイターでは、コクピットも変化する。



▶ファイターからバトロイドに変形すると、自動的に降下して…


▼…このように地上での戦いになる。どんな戦いになるか、完成版が楽しみだ。

★ATTACK 攻撃

現在のところバルキリーの武装は、ファイター形態ではホーミングミサイル発射、バトロイドではガンポッドによる銃撃となっていた。完成時には、バトロイド形態ではパンチなどの格闘専用の攻撃が可能になるほか、周囲に向かってガンポッドを乱射するなど、機体ごとの特殊攻撃もあるらしいぞ。


▲ミサイルはもちろん、白煙の尾を引いて飛んでいく。アニメの戦闘シーンの常識をくつがえした、あの演出がキミの物になる日は近い!!

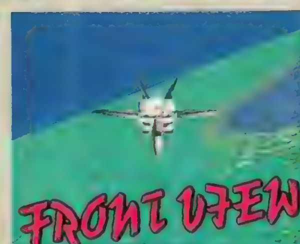
★VIEW CHANGE 視点変更

迫真の空中戦を演出した、アニメでのカメラワークを再現する視点変更。通常は後方やコクピットからの視点でプレイするが、自機の正面からや、斜め下から見上げるような角度など「マクロス」ならではの迫力を生み出す視点も存在するのだ。

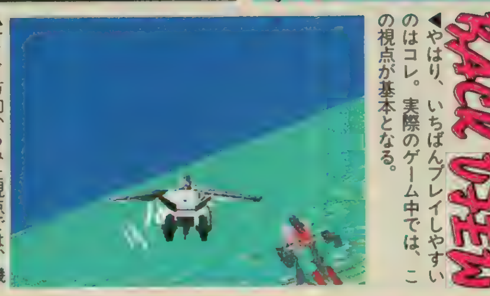


◀さまざまな情報が表示されている。左のバトロイド時のコクピット視点の写真とも較べてみよう。





▲変形により背後の敵も一瞬で捕捉できるバルキリーならではの視点。



◀やはり、いちばんプレイしやすいのはコレ。実際のゲーム中では、この視点が基本となる。

▲サイド方向からみた視点では、機体の状態がよくわかるぞ。



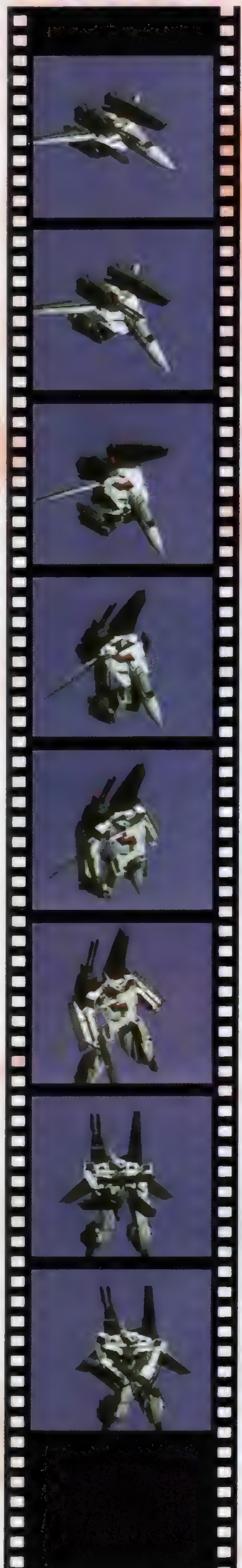
▲ガンポッドを腕に装着して、パンチをくりだすスーパーバルキリー。スピーディな空中戦だけでなく、パワフルな格闘戦も、バルキリーの魅力なのだ。



◀ミサイルは、このように敵にマーカーをロックさせてから発射する。



歴代バルキリーのポリゴンアクションを見よ!



これまでにも紹介してきたとおり、プレイヤーは６機の歴代バルキリーを操縦することができる。このゲームのために新しくバトロイド形態がデザインされたＶＦ－４をはじめ、すべての機体がポリゴンで再現され、完全変形やさまざまなアクションを見せてくれる。それぞれのアクションは、単にポリゴンで組んだメカを動かしただけでなく、アニメのようにちゃんと各動作のタイミングが演出されており、じつにカッコよく動いているのだ。



VF-1

初代バルキリー。ゲーム中では能力のバランスのとれた、最も扱いやすい機体として登場する。



▲強化パック装備のストライクバルキリーも登場。背中のブースターパックには、骸骨のマークが。このように、強制排除もできるのだ。



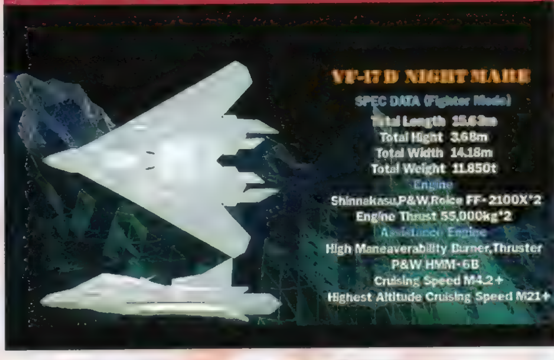
VF-11

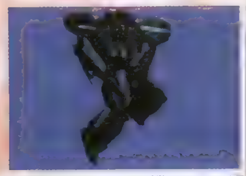
ＶＦ－１の正統な後継機。この時代の主力戦闘機として活躍している機体だ。

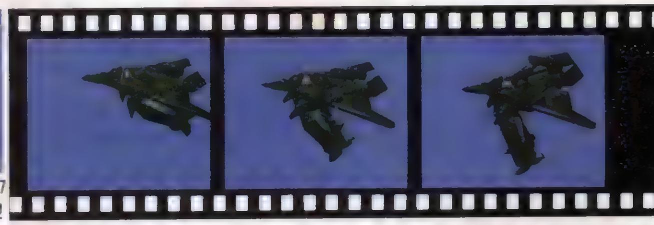


VF-17

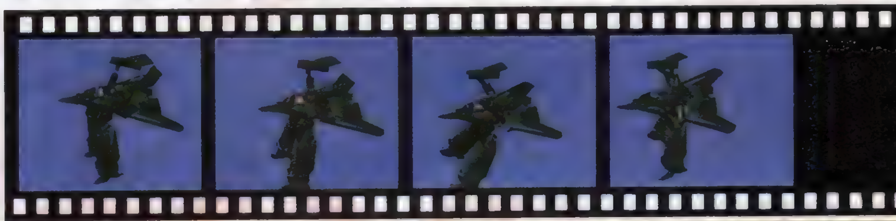
「マクロス7」でダイヤモンドフォースが使用した、重装タイプのスティルス機。







▲重装スティルス機のVF-17は、バトロイド形態もイカス!!



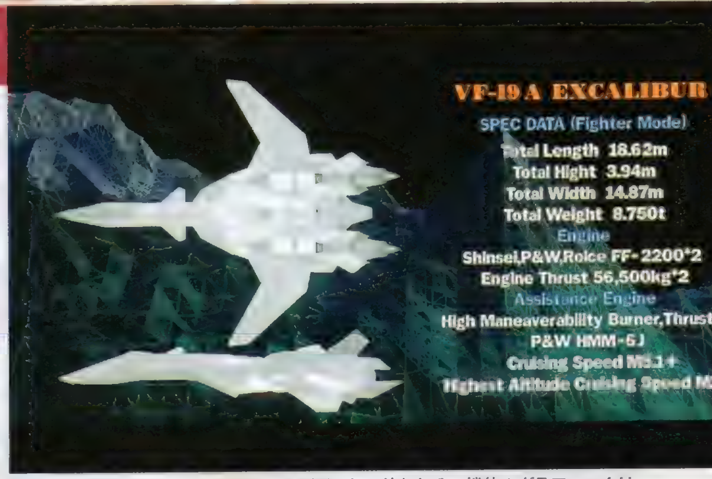
VF-19

徹底的に高機動性を追求したために、並のパイロットでは扱えないほど操縦の難しい機体。ゲーム中ではどうなるのか?

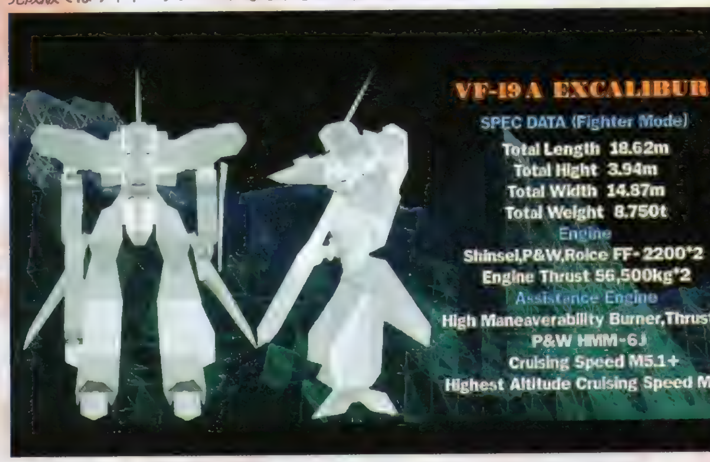




◀▲逆進翼など、歴代バルキリーのなかでも特異なデザイン。バトロイド形態では、左腕にピンポイントバリアを利用した盾を装備している。



▼これらのCGは、ゲーム中でデータ画面として使われる。機体のグラフィックは、完成版ではワイヤーフレームになるかもしれないとのことだ。





◀複雑な変形もカンペキ

「変形させるのはおもちゃよりも楽」というのは、インタビューの際の河森氏の言葉。しかし、こういったアクションパターンは、「バトロイド」▼「ファイター」と「ファイター」▼「バトロイド」では、単なる逆回しではなく、ちゃんと別のパターンが用意されているなど、かなりこだわって作られているのがわかる。

▼ガンポッドでなぐる!

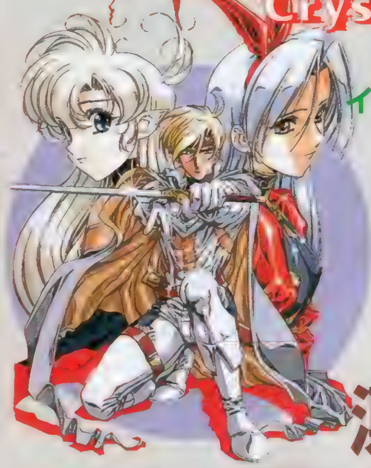
VF-19の特殊攻撃は、ガンポッドを放り上げて回し、逆に持ちかえて敵をなぐる。OVA「マクロスプラス」の劇中で、主人公イサムが見せたアクションだ。



一冊まるごとクライマックス!!

電撃文庫　好評発売中!

漂流伝説 クリスタニア④ Crystania



水野　良
イラスト／うるし原智志
定価500円

クリスタニア最大の聖地"会合の地"へ向かうレイルズら一行は、神獣たちの御前に……!!

漂流伝説、ついに感動の完結編!

MEGAMI PARADISE 女神天国

アストロスターを探せ!

千葉克彦
イラスト／好実昭博、宮須弥
定価520円



さまざまなメディアを征服し続ける超人気作!

ANOTHER DAY, ANOTHER DUNGEON ある日、どこかのダンジョンで（下）

G・コスティキアン
訳／安田　均、石口聖子
イラスト／吉富昭仁
定価640円



大好評の上巻に続き、またもやパロディ大爆発!

電撃ゲーム文庫　空の果てまで翔んでいけ!

央華封神 リプレイ2

痛快！伝奇ファンタジーの、リプレイ第2弾!!

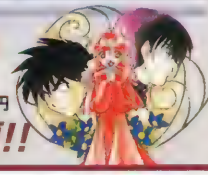


友野　詳とグループSNE
イラスト／田沼雄一郎
定価780円

ソーサラー狩り 爆れつハンター Special ①

絶賛発売中

あかほりさとる
イラスト／臣士れい　定価520円



笑撃の『爆れつ』シリーズ番外編!!

第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作!

メディアワークスの単行本

ブラックロッド



鮮烈デビュー!!

古橋秀之
カバーイラスト／雨宮慶太

積層都市に立ちあがる黒杖の男——。魔導特捜官〈ブラックロッド〉現る!

小B6判
定価1,400円

「電撃大作戦」でラジオドラマも好評放送中!
文化放送 毎週土曜26:00～26:30　ラジオ大阪 毎週土曜21:00～21:30

気鋭の作家5人が織り成す、五つの龍物語

ドラゴン殺し

最新刊!



〈著者〉〈イラスト〉
荒俣　宏＋天野喜孝
小沢章友＋山田章博
鳥海永行＋西村博之
山本　弘＋安彦良和
中村うさぎ＋米田仁士

ファンタジー究極のテーマ「ドラゴン殺し」。5組の作家とイラストレーターのコンビがその「ドラゴン殺し」を主題に繰り広げる冒険譚。

四六判　定価1,900円

メディアワークス 新幻想主義 ハードカバー・ノベルズ・フェア

全国有名書店で絶賛開催中!

※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合せ▶03・3294・1130（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03・5281・5207（メディアワークス書籍編集部）

電撃 S-Station



Sの攻略はこれで完璧！　知恵と勇気と愛を振り絞るための、大切なやり方が書いてあります。困らないでください。
★第4次スーパーロボット大戦S
★ウィザーズハーモニー
★カルネージハート

プレイしている人、これからの人すべての人に贈る超攻略！
SFC版との違いをチェックし、戦いを勝ち抜け！

第4次スーパーロボット大戦S

発売中 S・RPG

PS,I♥YOU!

PS版はオリジナルのオープニングや戦闘デモなどうれしい変更点だけじゃない。なんと敵がマップ兵器を使ってくるのだ。おもに「エルガイム」系のHMがマップ兵器を持っているので、HMが出てくるマップでは移動に細心の注意をはらおう。さらに後半では敵も2回行動をしてくる。これは防ぎようがないので、あまり味方を密集させないようにしよう。はっきりいってSFC版の攻略は通用しないぞ。（2ndチルドレン）

超 総力特集

55本のマップをドカンと攻略！

PS界を揺るがす超大物SLG『第4次スーパーロボット大戦S』。発売されて約半月、途中で詰まっちゃって悩んでる人も、これを読めば即解決！　攻略本いらずの徹底攻略だ！　今回は、ストーリーもほぼ終盤にさしかかった第35話までの、全55シナリオを一挙に攻略していくぞ！　主人公および、35話までに登場するキャラクターデータもバッチリ掲載なのだ！



▲モーフィングを使った真・ゲッターの新作デモシーンも、ようやく見れる。それにしても、変形というより変身に近い？



◀マルチストーリーだが、大筋はほぼ同じ。とにかく長い長い戦いになる。大胆なストーリー展開を堪能しよう。

1 敵の展開を読む



◀[illegible]

◀[illegible]

敵の展開を知る確実な方法は、まだ味方を動かしてない状態で途中セーブしておいて、ターンを終了させること。これで一度敵の展開を見ておいて、リセットしてやり直すのだ。敵の行動がわかっているのだから、こちらの戦略が立てやすくなる。特に敵の増援が来るターンでは、どの辺りに来て、どのように動くかを、一度見ておくとかなり楽になる。時間がかかってしまうのが難点だけど、かなり有効な方法だぞ。

3 おとりを使って攻撃



◀[illegible]

◀[illegible]

敵をおびき寄せたり、分散させるのに有効なのが〝おとり〟戦法。回避力か防御力の飛び抜けたユニットを、誘導したい場所に置いておくだけ。適役なのはサーバインに乗ったショウ。とにかく当たらない、当たってもダメージ微少。しかもオーラバリア＆自動回復機能付き。逆にショウのいないマップがツライ？

2 待ち伏せて攻撃



◀[illegible]

◀[illegible]

敵との距離が遠いなら、まず敵の移動力を調べ、その範囲ぎりぎりの場所に何体かのユニットを置いておく。敵がまんまと目の前に移動してしたら、一斉にタコ殴りにしてやろう。このとき、敵の攻撃範囲には注意したい。中には、自分の移動力より射程の長い間接攻撃武器を装備している敵もいるからだ。その場合は、まず確実に狙われてしまう。敵の武装を調べるには、一度交戦するか、精神コマンドの「偵察」を使えばＯＫだ。

注意！ マップ兵器を持つ敵に用心

SFC版と違い、PS版では通常の敵もマップ兵器を使うようになった。使ってくる可能性はそんなに高くはないが、射程範囲に味方を密集させていると撃つことが多い。また使ってくる場合、大抵は1回目の行動でいきなりぶっぱなすことが多いことも覚えておこう。敵が2回行動できる場合、移動してマップ兵器という、かつてはユーザーだけに許されていた凶悪な戦法も取るぞ！



げげっ!!

▲[illegible]

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	1月26日発売(発売中)		

マップ攻略1

25話までの39本をダイジェスト攻略

それでは、マップ攻略第1部の始まりだ。ここでは、物語中盤、25話までを一気にダイジェストで攻略していくぞ。PS版では、ユニットやキャラの数値がかなり高めに再設定されている。中盤までなら、SFC版を経験した人ならそんなに苦労はしないハズだ。



◀すべての始まり。のっけからオリジナルマップだ。

【ルート表】

- 1 接触(リアルロボット) → 3 発端
- 2 接触(スーパーロボット) → 4 発端

総ターンが14ターン以内:
- 5 謎の訪問者 → 7 新たな敵 → 9 特訓！　大雪山おろし！ → 11 ブライトの帰還

総ターンが15ターン以上:
- 6 謎の訪問者 → 8 特訓！　大雪山おろし！ → 10 新たな敵 → 12 ダバ＝マイロード

「恋人いない」を選択: 13 救出！　コンバトラーV

「恋人いる」を選択: 14 スタンピード

- 15 闘将ダイモス
- 16 戦場の愛
- 17 ザンボット3登場

太平洋側のルートを進む: 18 悲しい記憶

日本海側のルートを進む: 19 悲しい記憶

- 20 目覚めよ！　超獣機神

本隊と行く: 21 ガイゾックの恐怖

甲児たちと行く: 22 愛の行方

- 23 浮上
- 24 空飛ぶマジンガーZ
- 25 ミーアの決意
- 26 大将軍ガルーダの悲劇

ガラリアを仲間にしている: 27 オーラマシン展開

ガラリアを仲間にしていない: 28 オーラマシン展開

南南西のルート: 29 イントルーダー

北西のルート: 30 イントルーダー

- 31 あしゅら男爵の最期

リアルロボット: 32 老兵の挽歌

スーパーロボット: 33 勇者ライディーン

- 34 Drヘルの野望
- 35 ターニングポイント

宇宙へ行く:
- 36 宇宙へ → 38 エゥーゴとの接触 → 40 強襲！　阻止限界点 → 42 ロンデニオン

地上に残る:
- 37 グレートマジンガー奪回 → 39 ティターンズ台頭 → 41 ハイパージェリル → 43 日輪は我にあり

- 44 グランゾンの謎
- 45 ノイエDC

リアルロボット: 46 マーズ・コネクション

スーパーロボット: 47 天才科学者アイザムの挑戦 → 48 リヒテルとアイザム

- 49 コロスとドン・ザウサー
- 50 キリマンジャロの嵐
- 51 ダカールの日

フォウいる: 52 トータル・バランス

フォウいない: 53 ビヨン・ザ・トッド

香月たちがさらわれていない: 54 新しい力

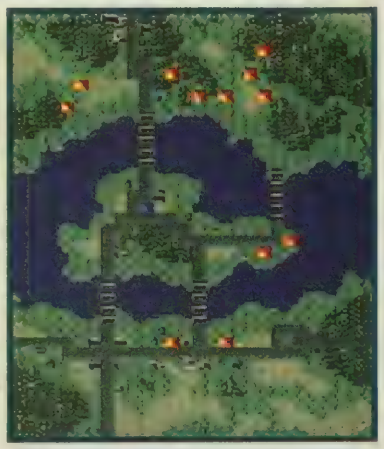
香月たちがさらわれた: 55 人間爆弾の恐怖

戦いはまだまだ続く！

シナリオ1 接触

ロンドベルに急ぐ主人公の前に、敵が！

リアル系の場合はこのマップから開始。敵は多いのに、こちらは主人公1機のみ、しかも動けない。いきなりツライようだが、異星人のロフが増援にきて、敵をすべて倒してくれる。主人公は見てるだけで終わりだ。2ターン目で動けるようになるので、敵を1体でも倒せればラッキー。



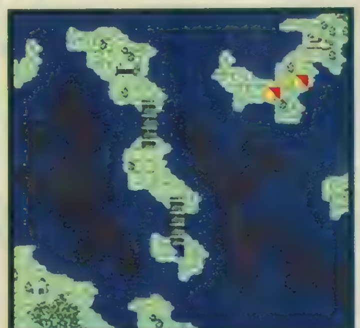
DATA 主人公、動けず。1ターン目、ロフが増援に来て敵を倒しまくる。ゴーショーグン、顔見せ程度に登場。仲間にはならず。

シナリオ2 接触

スーパー系はこのマップからスタート

基本的にはシナリオ1と同じ。ロフの増援が少し遅れるので、それまでは自分でなんとかしなくてはならない。リアル系よりは多少経験値を稼げる。

ちなみにロフも攻撃できるが、まず倒せないのでやめておいた方がいい。

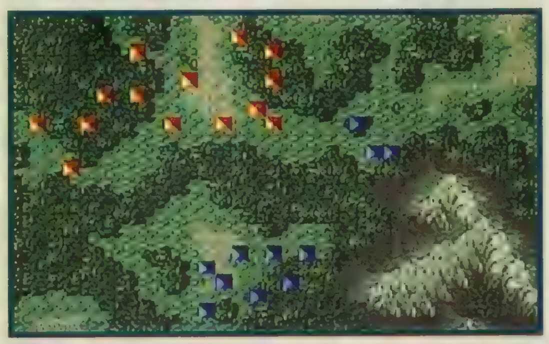


DATA ロフが増援に来て敵を倒しまくる。ゴーショーグン、顔見せ程度に登場。

シナリオ3 発端

本格的なスタートはこのマップから！

このマップから、本格的な戦いの始まりだ。いきなり敵の数が多いので驚かせられるが、1体1体が大した敵ではないので見た目ほど苦労はしない。ここで重要なのはマジンガーとゲッター。実質、この2体だけでもなんとかなってしまう。特にゲッターは、「加速」でブロッケンに接近して早めに倒しておこう。ブロッケンは6ターン目で撤退してしまうので、経験値がもったいないのだ。主人公もここで1、2レベル上げておきたい。



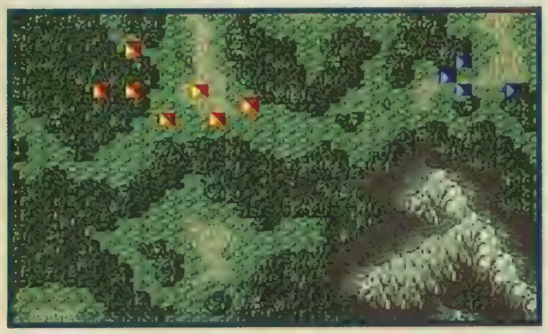
DATA 6ターン目、あしゅら男爵が生きていればブロッケン撤退。

シナリオ4 発端

スーパー系の本番開始はこのマップです

スーパー系の本格シナリオ開始。味方の防御が高いので、そんなに苦労はしないだろう。マジンガーをガンガン突撃させていこう。4ターン目に登場するブロッケンは、6ターン目で撤退する。あらかじめ主人公は出現位置（マップ左下）に移動し、出現と同時に攻撃を仕掛けるといい。2ターン目になればゲッターたちが登場するぞ。

グールは幸運を使って倒し確実に資金を増していこう。



DATA マジンガーZ発進デモ。4ターン目敵増援。2ターン目ロンドベル登場。6ターン目、あしゅら男爵が生きていればブロッケン撤退。

シナリオ 5 謎の訪問者
真の敵は、経験値を奪うティターンズ？

最初に操作できるのは、ダバとアム。2ターン目にロンドベルが登場するが、5ターン目に登場するNPCのティターンズが、ほとんどの敵を倒してしまう。ダバとアムの2人は、敵を倒しながら、上を回りこんで南へ。そして、増援としてくるロンドベルは上に進み、敵の増援を相手にしながらダバたちと合流しよう。

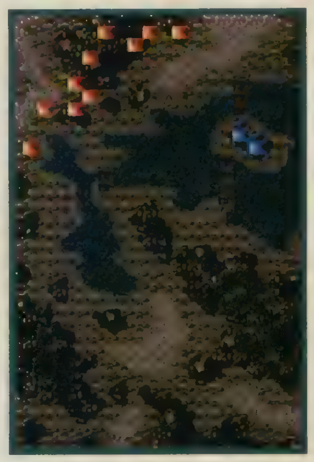
DATA 2ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、NPCのティターンズ登場。同時に敵増援、ハーディス撤退（ハーディアスは絶対倒せない）。



シナリオ 6 謎の訪問者
ティターンズやりたい放題！

総ターン数が15ターン以上かかっていたらこちらに。最初はダバとアムだけというのは同じだが、時間が経ってしまっているのでティターンズが先に到着してしまう。ロンドベルの登場は3ターン目だが、ティターンズはほとんどの敵を倒してくれる。あきらめてティターンズが敵をすべて片づけるのを見ていよう。

DATA 2ターン目、NPCのティターンズ登場。3ターン目、ロンドベル登場。同時に敵増援。ハーディアスは撤退（ハーディアスは絶対倒せない）。



シナリオ 8 特訓！大雪山おろし！
ゲッターだけでも、簡単に終わる！

こちらのユニットはゲッターだけ。が、敵が弱いので楽勝で勝てる。「幸運」を使って、できるだけ資金をもらおう。途中でテキサスマックが登場するが、ハッキリ言って用はない。アイテム拾いに走り回らせておこう。ここで、ゲッターロボの変形デモシーンを見ることができる。変形シーンを楽しむためのサービスマップといったところなのか。



DATA 敵増援破壊後、テキサスマック登場。

シナリオ 9 特訓！大雪山おろし！
ゲッター3が大活躍のマップだ



初期配置の敵は、早乙女研究所あたりで迎撃していれば何てことはない。ゲッター3は大雪山おろしが使えるので、楽勝で勝てるだろう。その初期配置の敵を倒すと大量に敵の増援が出現するけど、同時にロンドベルも到着する。そのままゲッターと合流して、HPを回復できる早乙女研究所と、そのまわりにある森に展開して戦おう。傷を負ったら、研究所の上で回復すればいい。そんなに苦労はしないで勝てるシナリオだ。

DATA 初期配置の敵全滅後、敵増援。同時にロンドベル登場。

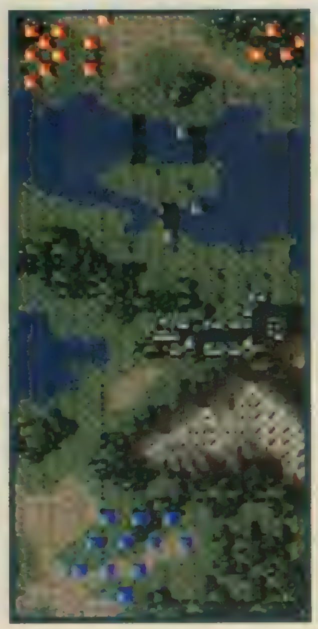
シナリオ 7 新たな敵
ポセイダル軍登場！ ビーム兵器は無効だ！



敵はビームコートを装備したHMが中心のマップ。しかし、こちらはゲッターが抜けている上に、マジンガー、エルガイムといったメンバーは4ターンまで出撃禁止となっている。最初は街の西端に陣取って、なんとか4ターンまで粘ろう。敵のほとんどはビーム兵器が効かないので、焦らず地道に闘っていくこと。

マジンガーが出撃可能になったら、反撃開始だ。マジンガーを中心にして闘えば、あとの展開はかなり楽になるハズ。

DATA ダバ、アム、甲児、さやか、リリスは出撃禁止。4ターン目、出撃解除。



シナリオ 10 新たな敵
ミデア〜！ 勝手に動くんじゃない！

ミデアの護衛をするマップ。ミデアに気をとられ前に進んでいくと、後方からの増援部隊にやられてしまう。マップ中央で、上下2面に備えた展開をしよう。主人公のメッセージ選択で、「恋人いない」を選択していたら、クリア後サブパイロットが追加されるぞ。



▶弱いミデア。生き残った数によって、得られる補給物資が違ってくる。

DATA 5ターン目、獣戦機隊仲間に、同時に敵増援。クリア後、ミデアの残機によって援助物資変化する。

シナリオ11 ブライトの帰還
やっぱり護衛はツラいよ

ゲッターがいないことを除き、シナリオ10と同じ。3ないし6ターン目に登場する。主人公のメッセージ選択で「恋人いない」を選択していたら、クリア後サブパイロットが追加される。

DATA 3ターン目、または6ターン目にゲッター登場。他、シナリオ10と同様。



シナリオ12 ダバ・マイロード
ようやくダバがロンドベルに！

マップ中央の都市部分を確保して戦おう。3ターン目に味方の増援が4体登場するが、即戦力はダバとアムだけ。他は当てにするな。ちなみにギャブレーを倒すと、レッシィ以外全員退却する。

DATA 3ターン目、ダバ、アム、クリス、バーニィ登場。2ターン目以降、主人公が中央の島を通ると、敵増援。



シナリオ14 スタンピード
さすがのティターンズも苦戦!?

ティターンズと初の共同戦線だ。ドラゴノザウルスは毎ターンHPが回復する上に、上へ上へと逃げていく。四方を固めて動けなくし、一気に片をつけよう。ちなみに途中で退却したジェリドとヤザンは、8ターン目に戻ってくる。それまでにザコはできるだけ倒しておきたい。



DATA 主人公メッセージ選択。3ターン目、ライラ、ヤザン、ジェリドが生きていればヤザンとジェリド退却。3ターン目、敵増援。4ターン目、あしゅら男爵が倒されていなければ敵増援。8ターン目、ヤザン、ジェリド退却していれば再び登場。

シナリオ13 救出！コンバトラーV
ドレイドウを倒してみる?

コンバトラーはとっとと合体すること。あとは南原コネクションの上で敵を待ち受けるだけ。ここまでは簡単。本番は、3ターン目の敵増援と、5ターン目のロンドベル到着のあと。かなりの消耗戦になると思われるので、じっくりと戦おう。

DATA 2ターン目、敵増援。5ターン目、ロンドベル登場。ガルーダ退却。ドレイドウのHPが半分以下になると、ドレイドウは退却する。





DATA 2ターン目、ダイモス登場。3ターン目、ロンドベル登場。敵、増援。リヒテル、バルバス退却。

シナリオ15 闘将ダイモス
ダイモス登場！ロンドベルは市街地で待って叩け

序盤、ガルバーFXは戦っても反撃できずやられるので、ひたすら逃げる。3ターン目、敵味方両方に増援がきたら、本当の戦いの始まりだ。ロンドベルはそのまま市街地で戦い、ガルバーFXを保護しよう。こうすると敵の大部分は市街地に行くので、ダイモスはダイモビックに陣取り、じっくり腰を据えて防御戦だ。



DATA 4ターン目、敵増援。ただし敵残り8機以上の場合、一部退却。ダバはレッシィを説得可能。レッシィを倒すと、敵全滅後イベント。どちらにせよレッシィは仲間になる。

シナリオ16 戦場の愛
増援の罠が待っている！ 深追いは絶対に厳禁だ！

序盤に登場するのはザコ敵ばかり。しかし、調子に乗って進むと、増援に挟まれることになる。マップ中央にある森で、左右に展開しよう。レッシィは倒しても仲間になるので、ここは倒してしまい、経験値を稼ごう。彼女はレベルが高いので、結構な稼ぎになるぞ。スーパーロボット系なら、一撃で倒せるハズだ。

シナリオ 17 ザンボット3登場
敵がお金に見える!? しっかり小遣い稼ぎをしよう!



3ターン目、ザンボットに合体してしまえば、ハッキリ言って楽勝。ここの敵はもらえる資金が多いので、ロンドベルが到着したら「幸運」フル稼働で稼ごう。ブッチャーは、増援と同時に退却するので無視してもいい。

DATA 3ターン目までにドミラを倒すともう1機出現。ザンボット合体と同時に敵増援。5ターン目、ロンドベル登場。

シナリオ 19 悲しい記憶
ガルバーFXⅡの危機! 5ターンだけ耐えよ!

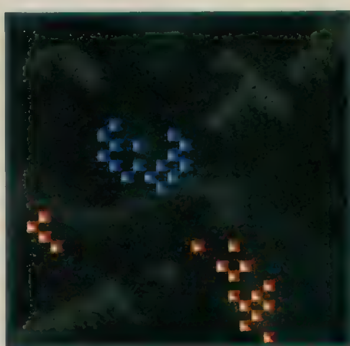


初期状態、味方はナナのガルバーFXのみ。お先真っ暗な状況だが、5ターン目の味方の増援まで堪え忍べばあとは圧倒的戦力差にものを言わせて、力押しのゴリゴリで戦える。適度な経験値稼ぎもできるので、なかなかおいしいシナリオだ。

DATA 3ターン目、カツ登場。5ターン目、ロンドベル登場。6ターン目、カミーユ登場。ケルナグールかカットナルがダメージを受けると、両機退却。クリア後、トロイホースはアーガマに。

シナリオ 18 悲しい記憶
あの黒い三連星が襲いかかる!

母艦が動けないので、そのまわりを囲むように展開しよう。ブンドル艦は6ターン目に退却するので無視してもかまわない。このマップでのポイントは黒い三連星。このドムは、スーパーロボット並みの強さを誇っている。こちらもスーパーロボットをぶつけよう。一撃で倒せるよう、最高の武器で攻撃しよう。でないと、ヘタをすれば反撃でやられてしまうこともあるぞ。



DATA 3ターン目、敵が12体以下でブンドルがいる場合、敵増援。6ターン目、カミーユ登場。

シナリオ 20 目覚めよ! 超獣機神
ダンクーガ、ようやく合体可能!



DATA ダンクーガに合体後、敵増援。5ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、リヒテル登場して退却。

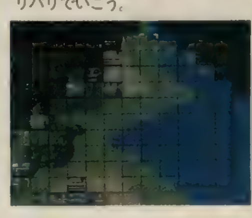
最初はバラバラの各機。忍か沙羅がダメージを受け、獣戦機隊が全員が生きていれば自動的に合体できる。とっとと合体しよう。気合の入った合体デモのあと、早乙女研究所の上で戦っていれば、ロンドベル登場の前にあらかた片はつくぞ。あとはレベルの低いキャラの強化をしよう。

シナリオ 21 ガイゾックの恐怖
ガイゾックの卑劣な策略を防げるか!?

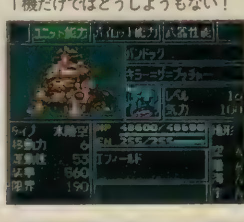
最初はザンボットのみ。8ターン以内にバンドックを倒さないと、あとでひどいイベントを見るハメに。ザコは完全に無視して、ザンボットはバンドックに一直線。最初から宇宙太の「加速」を使ってガンガン飛ばして行かないと間に合わないぞ! ムーンアタックを惜しまず使うこと。しかし、ザンボットだけではどうしても限界はあるので、ロンドベルも、登場したらすぐさまバンドックへ向かおう。ザコの掃除はそのあとで充分だ。



DATA 3ターン目、ロンドベル登場。4ターン目、バンドックが生き残っていれば、敵増援。8ターン目、バンドックが生き残っていれば、香月たちがさらわれる。



▼ザンボット3は、最初から全開バリバリでいこう。



▼とにかくHPの高いバンドック。1機だけではどうしようもない!

シナリオ 22 愛の行方
ダイモス最大のピンチにどう立ち向かう!?

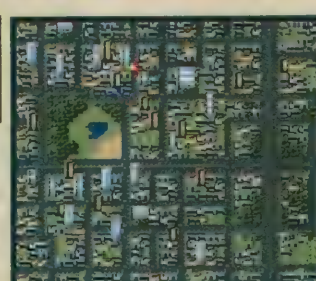
序盤、ダイモス1機のみで、しかも気力が90しかない。まずは「気合」を使って必殺技を使用可能にしよう。あとは、増援にくるナナの「信頼」が頼り。一矢がダメージを受けるとイベントが発生し、次のターンで主人公たちが登場する。このとき、ガルンロールが生きていると敵の増援がくるぞ。



DATA 敵増援の次のターン、甲児たち登場。ガルンロールは退却。

シナリオ 23 浮上
これぞ運命の分かれ道 ガラリアをどうする?

ここでガラリアを仲間にするかどうかで、第二の母艦が決定。仲間にした場合、グランガラン、しなかった場合はゴラオン。仲間にするには、3ターンまで攻撃しないこと。3ターン経つか、ガラリアを倒せばビショット軍が登場する。ビショット自身は6ターン目に退却するので、無視してもOK。



DATA 4ターン目、マーベル登場。5ターン目、ロンドベル登場。

シナリオ 24
空飛ぶマジンガーZ
マジンガーZ
ようやくパワーアップ!



このマップでは、敵に光子力研究所を占領されるとゲームオーバーだ。そのためか、敵は積極的に攻撃してこない。ゴーショーグンやギリアムを始め、増援が次々くるので、マジンガーたちはひたすら光子力研究所を守ろう。PS版ではギリアムを操作できるので、攻撃は彼に一任だ。ちなみに、4ターン目以降、機械獣が全滅しているのにブロッケンが生き残っていると、ブロッケンは撤退。また、ここにはすごいアイテムがあるぞ。

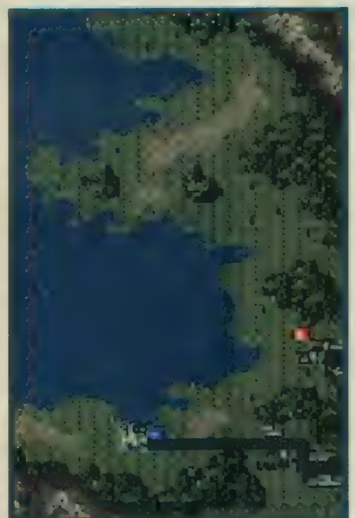
DATA
2ターン目、敵増援。3ターン目、マリア登場。4ターン目、または4ターン前に機械獣が全滅すると、敵増援。4ターン目、ギリアム登場。5ターン目、ゴーショーグン登場。



シナリオ 25
ミーアの決意
ミーア、悲壮な決意の果てに散る!

悲壮な決意で出てきたわりには、ミーアはあっさり片がつく。ロンドベルの増援は、出現位置が敵の増援部隊と近いためいきなり戦いになるだろう。コンバトラーも、そのままロンドベルと合流する形で戦っていけばいい。HPの高い敵が多いため、やや不利に感じるが、スーパーロボット系ユニットをメインにして攻撃をしていけば何とかなるハズだ。

DATA
ミーアを倒したあとガルーダ登場。リヒテルの増援。ガルーダは退却。ミーアを倒して3ターン後、ロンドベル登場。クリア後、ナナか京四郎のパイロット選択。



シナリオ 26
大将軍ガルーダの悲劇
ガルーダも、やっぱり簡単に散るのであった…

まずは気合を上げて待つ。敵ターンで攻撃されたら、反撃で超電磁スピン。次のターンで「熱血」の超電磁スピン。これでガルーダは終わり。本番はそのあとの敵増援対ロンドベル。やっぱりここでも消耗戦になるので、回復アイテムを忘れずに。ショウをマップ左下の(座標02、40)に置いて、シルキーを仲間にすることを絶対に忘れるな!

DATA
ビッグガルーダを倒した直後、敵増援。その次のターン、ロンドベル出撃。シルキーマウを仲間にしていると、クリア後、ダンバインをサーバイン(またはズワウス)と交換可能。

シナリオ 27
オーラマシン展開
敵にマップ兵器を使わせるな!



▲ようやく第2の母艦を入手。今後は母艦の選択のあるマップも。

マップ右上に最初からいるオーラバトラー軍は、たった2ターンで退却してしまう。このマップでの真の敵は、マップ左下に増援としてやってくるHM軍団だ。機動性の高さもやっかいだが、恐ろしいことにまれにマップ兵器を使ってくる。一気に接近して確実に潰していこう。

DATA
2ターン目、イベント発生。敵の撤退。直後にポセイダル軍登場。シーラ、エル、ベル仲間に。グランガラン入手。



シナリオ 28
オーラマシン展開
かつてない激戦が繰り広げられる!



▲味方を巻き込んでマップ兵器を撃ってくるワザン。嫌な奴。

いきなりドレイク軍のオーラバトラー部隊が相手。しかし、ウィルウィスプにダメージを与えたらのきなみ撤退してしまう。ドレイク軍にはさっさと撤退してもらいましょう。そのあとのポセイダル軍との戦いでは、高い確率でワザンがマップ兵器を使ってくる。そうなる前に、マップ中央部分を確保しておこう。

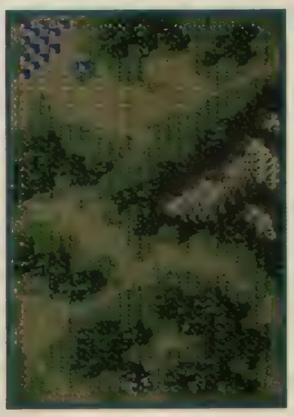
DATA
戦闘前、ゴラオン撤退。ニー、キーン仲間に。ウィルウィスプにダメージを与えると、ドレイク軍はすべて撤退。その直後ポセイダル軍登場。



シナリオ 29 イントルーダー
縦に長いけど、敵は少ない

制限時間内に、マップ上の基地にユニットが1機でもたどり着けばOK。敵の数は少ないが、いちいち敵と戦っていたのでは間に合わないので、できるだけ足の速いユニットで一気に突っ込んでいこう。

DATA 1、2、3、5ターン目に敵の増援。



シナリオ 30 イントルーダー
距離は短いけど、敵が多い！

こちらのルートは、目的地までの道のりは短いけど敵の数が多い。攻撃力と移動力の兼ね合いを考えて出撃ユニットを選抜。「加速」を持っているキャラは常に使い、行けるところまで行って手近な敵を撃破。これの繰り返しだ。



DATA 1、2、3、4ターン目に敵の増援。

シナリオ 31 あしゅら男爵の最期
生き残れるか！恐怖の2段マップ！

あしゅら男爵を倒したあとカウントダウンが始まり、6ターン以内に全員が外へ出ないとゲームオーバー。移動力の綿密な計算が必要。間に合いそうになければ、敵にわざとやられよう。倒されればマップからいなくなる。最後に残った1機が、出口を出ればOKだ。





▲あしゅら男爵を倒すと、カウントダウンが開始される。急いで逃げろ！



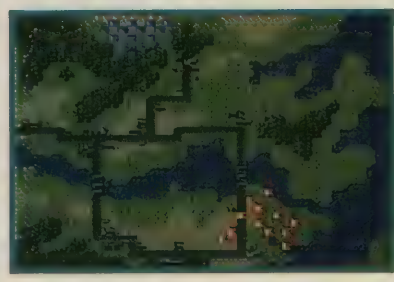
▲普段あまり使わない精神コマンド、「加速」がとても重要になってくる。



▲どうしようもなければわざとやられよう。でも全滅はダメ。

DATA あしゅら男爵を倒すとイベント発生。カウントダウン開始。その次のターン、敵増援。

シナリオ 32 老兵の挽歌
年寄りはいたわらないとね



DATA 3ターン目、ミデア生存なら敵増援。4ターン目、ミデアが倒されていれば、敵増援。

果敢にも旧ザクで頑張るガデムに気をつけていれば（黒い三連星並みに強い！）、なんとでもなる。ミデアを倒すときは「幸運」を使おう。カツがいればサラが登場するので、説得して仲間にしよう。クリア後、ガンタンクがあればSガンダムを入手することができるぞ。

シナリオ 33 勇者ライディーン
デモ見て終わりの簡単マップ！



DATA 戦闘前、ライディーン発進デモ。

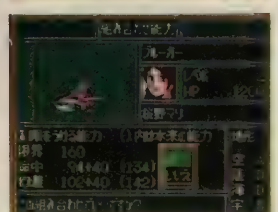
主人公がスーパーロボット系だった場合、「老兵の挽歌」にいく替わりに、このマップに来ることになる。

ライディーンのデモシーンを見たあとは、ブルーガーでアイテムを取りつつ、ライディーンでゆっくり敵を攻撃。よっぽどのことがない限りやられることはない。ブルーガーは、隅から隅まで練り歩いて、アイテムを入手しよう。

シナリオ 34 Dr.ヘルの野望
灼熱のアッザムリーダー



◀マップ兵器搭載のアッザムさん。高確率で撃ち込んでくるぞ。気をつけよう。



◀クリア後、ブルーガーのパイロットはマリに。でないと今後、成長させるのが厳しい。

アッザムリーダーはほぼ確実にマップ兵器を使ってくる。できるだけ早めに倒してしまい、その勢いでマップ中央の都市を占拠して戦おう。また、カレイツェドにも注意。大型ビーム砲がやっかいだ。ライディーンが仲間になるが、じつはブルーガーの桜野マリの方が確実に役立つ。血ヘド吐いてでも育てよう。

DATA 5ターン目、敵増援。6ターン目、ライディーンとブルーガー登場。クリア後、ジェガンとザク改があればユニット選択イベント。



シナリオ 35 ターニングポイント
人生の分かれ道！どっちを選ぶ？

なぜか突然簡単なマップ。ここですることは、成長の遅れたキャラのレベルアップだ。クリア後、チームは2つに分かれる。内訳は、ブライト、アムロ、コウ、キース、ファ、ライディーン系、ザンボット系、ダンクーガ系、エルガイム系が宇宙。残りは地上。主人公は自由選択だ。



DATA

クリア後、2チームに分割。主人公、ルート選択。宇宙へ：シナリオ36へ。地上へ：シナリオ37へ。

シナリオ 37 グレートマジンガー奪回
奪われたグレートマジンガーを取り戻せ！

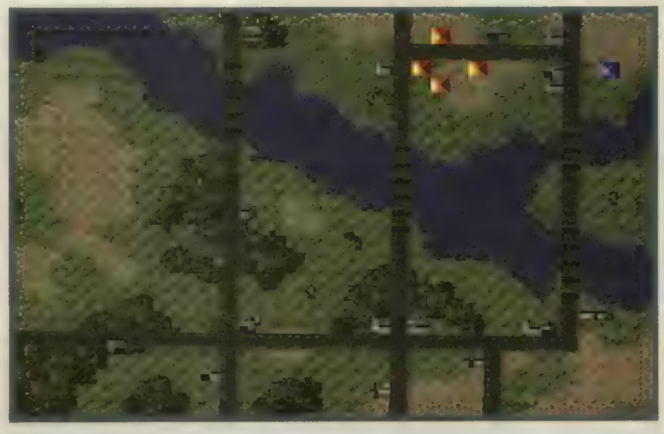
地上編第1弾はグレートマジンガーの登場だ。いきなりグレートを奪われているので、まずはこれを奪い返す。グレートに隣接するだけでOKだ。なお、このとき間違って攻撃をしないように注意。攻撃してしまうと、恐らく反撃でやられてしまうことになる。グレートを取り戻すと敵の増援。しかしまだ本番ではない。本当の戦いは、ロンドベルが到着してから。それまでは地道に待機。

シナリオ 36 宇宙へ
恋人の説得を忘れるな！

以前、主人公のメッセージ選択で「恋人いる」にしていた場合、ここで敵として登場する。必ず主人公で説得しおくこと。間違っても、殺してしまったりしないように。恋人は即戦力になってくれるハズだ。マップ自体は、シャトル発進までの10ターンを持ちこたえればOKなので、ガッチリ守りを固めよていよう。敵は3方向から攻めてくる上に、キッチリ増援も登場する。3つの方向に主力を分けて配備し、各個撃破で戦っていくこと。



DATA 恋人がいる場合、敵として登場。主人公で説得可能。敵8体以下になったら増援。



DATA ビューナスAがグレートに隣接するとイベント。敵増援。イベント発生から3ターン後、ロンドベル登場。

シナリオ 38 エゥーゴとの接触
クワトロバジーナ孤軍奮闘！ ロンドベル到着まで耐えられるか？

最初は百式とグレンダイザーだけでの戦い。慌てて敵の中に飛び込んで行かないで、しばらくは逃げるつもりで様子を見よう。ここで2体だけで戦うのはかなりきつい。3ターン目にロンドベルが到着するので、それまで待っても遅くはない。ロンドベルが到着すれば、コロニーを盾にして本格的に戦闘だ。百式のマップ兵器をうまく使って戦おう。





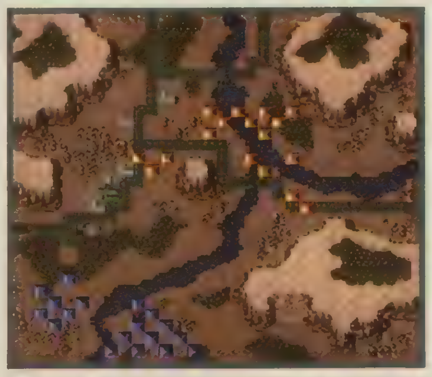
▲クワトロの百式は、縦一直線のマップ兵器を積んでいる。うまく使いこなそう。



▲ケタ外れな防御力を持っているグレンダイザー。これをおとりに使ってもいい。

DATA

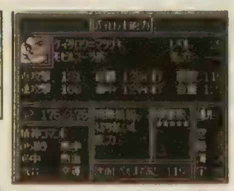
3ターン目、ロンドベル登場。5ターン目、敵増援。7ターン目、ギリアム登場。



DATA

ウィルウィスプが撤退すると、レプラカーン部隊撤退。敵全滅後、ティターンズ登場。恋人がいる場合、敵として登場。主人公で説得可能。

シナリオ 39 ティターンズ台頭
ついにティターンズとの決戦のとき……



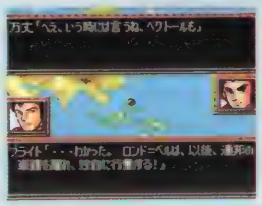
▲恋人は、ここを逃すと2度と仲間にならない。

最初に、まずはドレイク軍と戦うことになるが、これはただの前哨戦。このあとで厳しいティターンズとの決戦が待っているのだ。ウィルウィスプは上へ上へと逃げるので、逃げるにまかせよう。いざティターンズとの戦闘になったら、主人公に恋人がいる場合、ティターンズの中に恋人がいる。必ず主人公で説得しよう。

マップ攻略2

中盤以降の16マップ徹底攻略

ターニングポイントを過ぎ、主要メンバーがほぼ出そろった中盤以降を完全攻略。今後、敵の数はますます増え、簡単にクリアすることは難しくなってくるぞ。マップ兵器搭載の敵も多いので、SFC版通りの戦略が通じないマップもたくさんあるのだ！



◀物語はターニングポイントで大きく動く。

40 強襲！ 阻止限界点

阻止限界点まであと１２分。防げるか、コロニー落とし！

母艦をコロニーに接触させれば勝利。ターン制限があるので、多少の経験値は犠牲にして一気に行きたい。母艦が落ちたらゲームオーバーだが、敵は間接攻撃がメインなので密集は意味がない。広く展開し、敵を確実に潰していこう。ヴァルヴァロはマップ兵器を撃つので、最優先で倒すこと。

▼ヴァルヴァロは母艦に向けマップ兵器を撃つ。発射されたら、確実にゲームオーバーだ



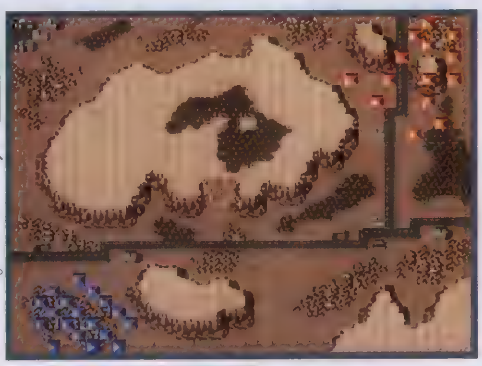
DATA

2ターン目、敵増援。5ターン目、ジュドー、シーブック登場。5ターン目、敵増援



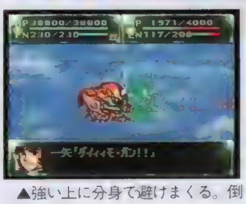
41 ハイパージェリル

悪しきオーラ力が、戦場を包む！



最初はスーパー系の敵ばかりで、位置も離れているのでじっくり攻めれば苦労はしない。ただ、ショウがいないので、彼に頼りきってきた人にはかなりツラくなるかも。ショウは、ここまでにサーバインを手に入れていても、途中でビルバインに乗って登場する。あまりビルバインを過信していると痛い目に合うので注意。

初期の敵を倒せばジェリルの部隊が登場。ジェリルは倒された直後にハイパー化するので、倒すタイミングに注意。対ハイパージェリル戦に備え、スーパーロボット系のエネルギーは残しておこう。



▲強い上に分身で避けまくる。倒すのは大変だ

DATA

主人公機入手（スーパー系の場合デモあり）。ゲッター、ゲッターGに（デモあり）。敵全滅後、敵増援。敵増援後、ショウ、ビルバインで出撃。ジェリル倒されると、その場でハイパー化

42 ロンデニオン

ネェルアーガマを受け取りにきたロンドベルに、ポセイダル軍が襲いかかる！

▼オリビーを仲間にしたいなら、ダバと戦闘しておくこと



敵との距離が離れているので、取りあえず１ターン目は無駄にして、敵が寄ってくるのを待つと楽。一直線に並ぶので、エルガイムMK IIのマップ兵器をうまく使おう。増援を含め、敵はすべてヘビーメタル。マップ兵器を持つバッシュとアシュラテンプルに注意していれば苦労しない。



DATA

3ターン目、リョクレイが生きていれば敵増援。オリビーはダバで説得すると撤退。クリア後、アーガマはネェルアーガマに。

43 日輪は我にあり

食中毒で倒れた万丈の替わりにギャリソンが出撃。まさに年寄りの冷や水か？

▼口上は笑わせてくれるが、戦闘で声が無いのは残念。



ギャリソンはそれなりに強いのであまり心配はいらない。声が入ってない分だけマイナスといった所か。敵を分散させるのはあまりよろしくないので、上か下か、どちらかに絞って一斉に移動していこう。特に増援も来ないので、スーパーロボットをメインにしてガンガン攻めよう。



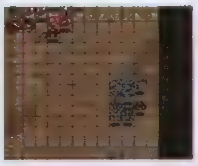
DATA

万丈は出撃できない。その万丈に替わり、ギャリソン時田がダイターン3に乗って出撃。クリア後、ガンダムが廃棄される。

44 グランゾンの謎

2つに別れていたチームがついに合流！

最初は地上チームのみの展開。敵の数がかなり多いので、あまり広がらず、固まって上へ移動しながらチクチクと攻撃していこう。途中でマサキが増援に来るが、彼のマップ兵器をあてにして敵の懐に飛び込ませると、大抵はあっさりやられてしまうので注意。宇宙チームが合流したら、戦力はこちらが圧倒的に有利になる。こうなったら、一気に広がって攻めに転じよう。



▲サイバスターも助けにくるが、あまりアテにせず固まって動こう。単体で敵の懐に飛び込ませるのだけは止めた方がいいぞ。



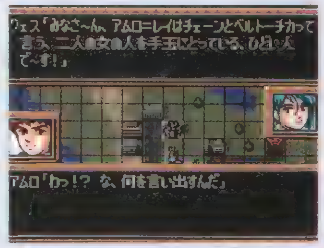
DATA

敵が10体以下になると、敵増援。次のターン、サイバスター登場。さらに次のターン、宇宙チーム登場。クリア後、GMIIIがあれば廃棄。マサキ、そのまま残るか、それとも去るかの選択。

46 マーズ・コネクション

ついにすべての黒幕がその姿を現す

初期配置の敵は、山の麓で待ちかまえて迎撃しよう。2ターン目に来る異星人の援軍はのきなみ移動力があるので、初期配置の敵はできるだけ早めに片付けたい。また、6ターン目までに異星人たちを何とかしないと、ポセイダル軍に挟まれてしまうので注意。



▲クェスはかなり役に立つが、忘れてもそんなには影響しない。今後はスーパーロボット系が戦いのメインになるので。



DATA

2ターン目と6ターン目、敵増援。シナリオ40でオリビーとダバが戦闘していればダバでオリビーを説得可能。アムロが（08、06）の座標にいくと、クェス仲間に。

DATA

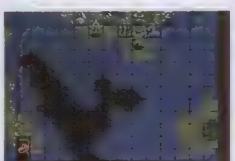
3ターン目、ゴーショーグン登場。4ターン目、ケルナグールが生きていればゴーナグール登場。敵が9体以下になるか、ブンドル艦が倒されると敵退却。クリア後、ネモ廃棄。



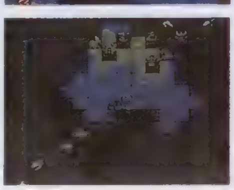
45 ノイエDC

ロンドベルの前に、ハマーンが姿を見せる

マップのほとんどが海なので、空を飛べるユニットをメインに出撃させること。2チームが合流し、大所帯になっているハズなので、出撃メンバーの選定はしっかり行おう。やむを得ず地上ユニットを出す場合、海には入らないこと。深海は通過できないので、立ち往生する場合もある。マップが狭く混戦になるので、回復系の精神コマンドをうまく使おう。



▶陸地がほとんどない。空を飛べるユニットが主役だ。



▶深海は移動できない。うっかり入り込んでしまわないよう注意。



47 天才科学者アイザムの挑戦

アイザムの生んだメカギリアム登場その強さは、まさに脅威

主人公がスーパーロボット系の場合にのみこれるマップ。基本的には、何もしなくていいハズだ。主要キャラがギメリアとの戦闘に入ると、ダメージを与えられず、そのまま自動的にマップクリアとなる。

原作アニメの主役級キャラが出撃していても、クリア不能だ。ターン数がもったいないので、さっさと攻撃してクリアしてしまおう。ここは、メカ戦士、ギリアムの顔見せのためだけ。



◀とにかく一度攻撃するだけでいい。恐らくは、全マップ中最も簡単なマップだろう。原作での主役級キャラを忘れずに出撃させよう。

DATA

主要キャラクター（各原作での主人公クラス）がギメリアとの戦闘に入ると、イベント発生。そのまま強制的にクリアとなる。

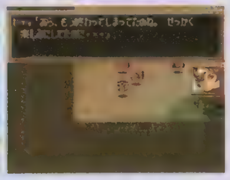
シナリオ 48 リヒテルとアイザム

闘将ダイモスが新必殺技をひっさげて、再びギメリアに挑戦！

ギメリアとの第２回戦だ。パワーアップしたダイモスで、今回はギメリアにダメージを与えることができる。最初のギメリアを倒したら、すぐにアイザム自ら出撃してくるので、ナナの「信頼」をうまく使って倒そう。アイザムを倒したら異星人の増援、同時にロンドベルも出撃となる。ここからが本番だ。マップの90％が砂漠なので、地上ユニットは移動力が低下してしまう。マップ中央よりやや北にある、わずかな街を拠点にして戦おう。



▼パワーアップしたダイモス。これで、ギメリアを倒すことが可能になる



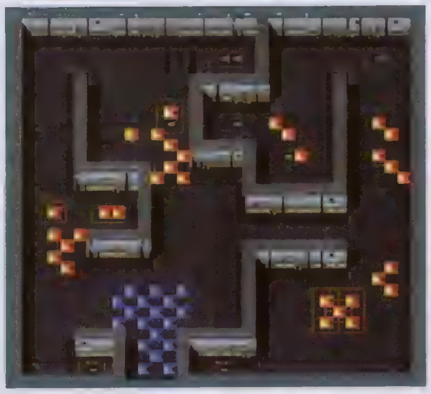
▼真の増援は、アイザム打倒後の異星人部隊だ。移動力があるので、注意して戦おう。

DATA ギメリアを倒すと、アイザム登場。アイザムを倒すとリヒテル退却、異星人（ゲスト）部隊登場。その後、ロンドベル出撃。



シナリオ 49 コロスとドン・ザウサー

キンバリー基地を強襲！ しかし、そこで待っていたのは．．．

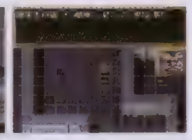


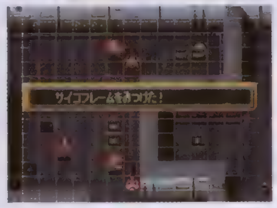
DATA 母艦は出撃不可。イベントは特になし。

敵は暗黒大将軍率いる大部隊！ しかし、増援はない上に、ご丁寧にも段階を踏んで少しずつ進撃してくる。入り口周辺に固まって、進撃してくる敵を順番に迎撃していればハッキリいって楽勝だ。ある程度先が見え始めたら、移動力のあるユニットを使って、アイテム回収のためにマップを走り回らせよう。特に袋小路などには、おいしいアイテムが落ちているぞ。

▶入り口で密集していればOK。数のわりに簡単。





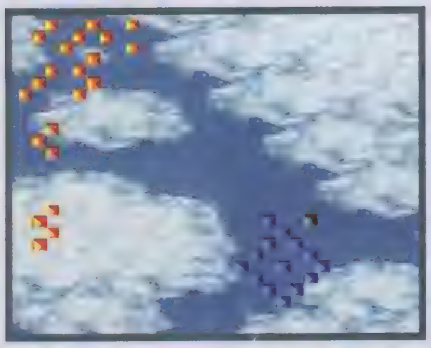


▲暗黒大将軍はきっちり「幸運」を使って倒したい。

◀アイテムの回収は、ある程度勝ちが見えてからでも遅くないぞ。せっかくだから全部拾え！

シナリオ 50 キリマンジャロの嵐

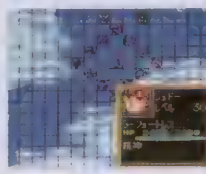
ティターンズの強襲から、アーガマを守れ！



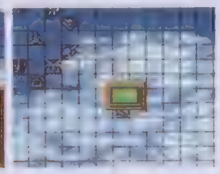
DATA ２ターン目、敵増援。カミーユがフォウを説得すると、フォウ撤退。３ターン目、ショット軍登場。

ダカールへ向かうアーガマ（ＮＰＣ）の護衛が任務。アーガマが破壊されるとゲームオーバーだが、敵のアーガマ攻撃優先率は、そんなに高くない。回避または防御の高いユニットを〝おとり〟にすれば、ある程度攻撃を分散させることができる。２ターン目の敵増援に備え、マップ左下にあらかじめ〝おとり〟（できればショウ）を置いておくといい。しかし、あまりに近づかれるとアーガマが狙われるので、大きく広がらず、アーガマを囲むように展開しよう。

▼空が舞台なので、出撃は飛行ユニットのみとなる。ＺＺなどは、変形できない。



▼だいたいここらへんにおとりを置いておく。おとりはやはりショウがいい。



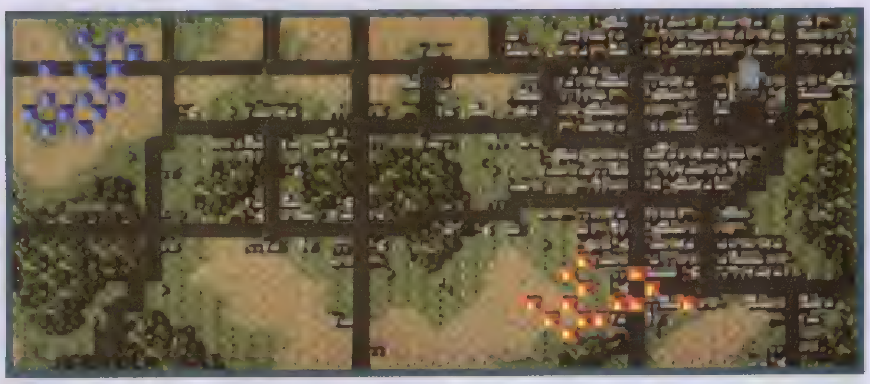
シナリオ 51 ダカールの日

ジャミトフの野望をくい止めるため、議会を制圧せよ！

途中で勝利条件が変わる珍しいマップ。最初は陽動作戦だったが、途中から議事堂を守るという目的に変わる。初期位置から議事堂までは遠いので、目的が変わってから移動したのでは間に合わない。最初から右へ右へと進んでいき、議事堂の上に陣取ってから、ゆっくり敵の相手をしよう。敵は道なりに進んでくることが多いので、マップ兵器をうまく使おう。



◀主人公の選択によって、ルートが変わる。



DATA 主人公の選択で、手伝うなら主人公出撃不可（手伝わないとショウ出撃不可）。シナリオ48で一度説得しているなら、フォウを説得可能。主人公手伝っている場合選択。左に逃げるとブレックス暗殺、クワトロ抜ける。４ターン目、敵増援。

シナリオ 52
トータル・バランス
ドレイク、ショット、ビショット。３つの軍勢が襲いかかる！

まずは、３ターン目に現れるビショット軍に備え、全軍左へ移動しておく。ビショットはダメージを与えると撤退するので問題ないが、倒すとその場でハイパー化してしまう黒騎士が厄介だ。ハイパー化したそのターン内で一気に倒さないと恐らく犠牲がでる。下からやってくるドレイク軍は、ご丁寧に足並み揃えてくるので、マップ兵器で一網打尽といこう。



▲ショットとビショットはダメージを受けると撤退。適当なユニットでチクリと一刺ししてやればＯＫ。早めに消えてもらおう。



▲黒騎士がハイパー化したら、そのターン内でなんとしてでも倒しておこう。でないと次の敵ターンで被害が出るぞ。



DATA

ニーがいればリムル登場。ニーと隣接するとイベント。３ターン目、ビショット軍登場。ビショットはダメージを受けると撤退、次のターンでショット軍登場。ショットもダメージを受けると撤退。

シナリオ 54
新しい力
ついにガイゾックとの決着がつく！



◀どうにも使いづらいマサキ。サイバスターは徹底的な改造が必要

成長の遅れたキャラのレベルを矯正するためのマップか？　１軍のみで出撃キャラを編成すると、特に苦労もなくあっと言う間に終わってしまうだろう。リアル系の主力メンバーはお休みして、成長の遅れたスーパーロボットが経験値を稼ぐのもいい。途中でマサキが増援に来るが、ヘタをするとやられてしまう。ここでも彼を当てにはするな。

DATA

主人公機に新武器追加。バンドックにダメージを与えると、敵増援。ブッチャー、「ド根性」を使う。次のターン、マサキ登場。



シナリオ 53
ビヨン・ザ・トッド
憎しみに満ちたオーラ力が、またも暴走を引き起こす。トッドを止められるか？



マップ中央の島で戦いたくなるが、ここにいると連続でやってくる増援部隊に挟まれてしまう。しかも、マップがあまり広くないので、相当な混戦になってしまう。やはり右下に固まって迎撃していく方がやりやすい。それでもかなりの消耗戦になるので、回復系精神コマンドをフル活用して戦おう。

増援で出てくるトッドは、これが最後の登場。例によって倒すとその場でハイパー化するので、やはり倒すタイミングに注意すること。また、条件によっては途中でロザミアが敵になってしまうが、彼女はカミーユで説得すれば撤退してくれる。

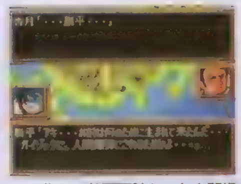


▲トッドを倒すと、その場でハイパー化する。

DATA

敵10体以下になると増援。次のターン、ティターンズ登場。ザク改、ガンタンク、ネモ、ＧＭⅢ、ジェガンのどれかでロザミア出撃(またはクリア後脱走)。カミーユ、デュークは次のマップ出撃不可。

シナリオ 55
人間爆弾の恐怖
卑劣なガイゾックの行為に、勝平の怒りが爆発！



▲原作でも賛否両論だった人間爆弾を完全再現。あまり見たくないイベントだ。

基本的には、上のシナリオ５４とまったく同じ。違うのは、オープニングで原作にもあった人間爆弾のイベントが起こることと、ザンボット３は必ず出撃すること。そして、勝平の気力が最初から最大(150)になっていることだ。敵の配置や増援は変わらないのでやはり楽勝なマップなのだが、ブッチャーはぜひザンボット３でトドメを刺したいところ。最初からムーンアタックが使えるので、ガンガン飛ばしていこう！

DATA

主人公機に新武器追加。バンドックにダメージを与えると、敵増援。ブッチャー、「ド根性」を使う。次のターン、マサキ登場。



主人公キャラを思いのままに

スーパー系にせよリアル系にせよ、主人公専用機は戦力として超重要。その存在はとてつもなく大きい。だから、それに乗る主人公は、納得のいくキャラでありたいものだよね。なにせ自分自身なんだし。そこで、タイプ別能力値から覚える精神コマンドまでを徹底分析。これで、キミの思い通りの主人公を作ろう！



▶スーパー系かリアル系かで乗るロボットが変わる。好みで決めよう。

▼キャラメイクで重要なのが誕生日。下の表を参考にしよう。

〈リアルタイプの場合〉

男性

●速い段階でニュータイプになれる！

切りＬ１（1）、切２（5）、切３（10）、切４（15）、切５（22）、切６（27）、切７（31）、切８（37）、ニュータイプ（17）

遠距離攻撃力がスクスクと上がる。絶対欲しい精神は「幸運」と「集中」。

能力値	
近距離攻撃力	95
遠距離攻撃力	105
命中率	105
技量	105
回避	115
直感	91
精神ポイント	80

女性

●男性より、回避に長けて功撃力に劣る

切１（1）、切２（5）、切３（10）、切４（15）、切５（19）、切６（24）、切７（29）、切８（34）、ニュータイプ（15）

能力値的には男性と大差ない。同じく「幸運」と「集中」は絶対欲しい。

能力値	
近距離攻撃力	95
遠距離攻撃力	112
命中率	108
技量	105
回避	117
直感	90
精神ポイント	80

〈スーパータイプの場合〉

男性

●最初から底力を覚えている！

切りＬ１（1）、切りＬ２（5）、切りＬ３（10）、切りＬ４（15）、底力（1）

リアル系とは逆に近距離攻撃力がガンガン上がっていく。絶対欲しいコマンドは、「気合」、「必中」、「ひらめき」。

能力値	
近距離攻撃力	110
遠距離攻撃力	95
命中率	100
技量	102
回避	100
直感	90
精神ポイント	100

女性

●男性より命中に劣る分、技量が高い

切りＬ１（1）、切りＬ２（5）、切りＬ３（10）、切りＬ４（15）、底力（1）

初期値は男性より攻撃力が高いが、レベルアップにつれ差はなくなる。やはり「気合」、「必中」、「ひらめき」は欲しいところ。

能力値	
近距離攻撃力	112
遠距離攻撃力	95
命中率	98
技量	102
回避	100
直感	90
精神ポイント	100

覚える精神コマンド

主人公の覚える精神コマンドは、星座と血液型の組み合わせで決まってくる。SFC版では、「気合」「熱血」「幸運」はどんな場合でも使えたが、PS版ではそうとも限らない。やはり納得のいくものを選んだ方がいいぞ。なお、SFC版ではバグで５つしか覚えなかった魚座のＡ型は、今回「奇跡」を覚える。がしかし、今度は蟹座のAB型がバグで「ひらめき」を２回覚えるのだ。がっかり。

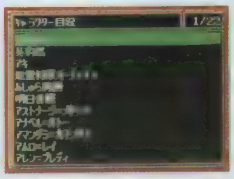


	牡羊座	牡牛座	双子座	蟹座	獅子座	乙女座	天秤座	蠍座	射手座	山羊座	水瓶座	魚座
O	気合 8	必中 3	気合 1	気合 3	気合 20	気合 4	気合 12	気合 12	気合 10	気合 23	必中 3	気合 8
	熱血 21	集中 7	熱血 21	熱血 12	熱血 17	熱血 1	熱血 2	幸運 3	熱血 9	熱血 1	熱血 10	熱血 4
	ひらめき 10	覚醒 9	覚醒 27	魂 41	幸運 1	信頼 31	幸運 3	魂 33	幸運 3	幸運 6	幸運 1	幸運 1
	必中 1	幸運 1	幸運 8	ひらめき 2	ひらめき 7	幸運 8	隠れ身 21	ひらめき 9	ひらめき 2	加速 3	気合 9	ひらめき 2
	覚醒 32	気合 18	必中 30	必中 19	集中 3	ひらめき 12	必中 1	覚醒 27	必中 1	必中 11	ひらめき 22	必中 14
	幸運 3	熱血 21	集中 4	幸運 1	必中 2	必中 18	魂 40	熱血 1	復活 45	ひらめき 2	ド根性 2	友情 30
A	気合 22	気合 9	気合 18	気合 6	気合 12	気合 14	気合 17	気合 21	気合 1	気合 20	気合 2	気合 20
	熱血 19	熱血 7	熱血 3	必中 2	熱血 4	熱血 8	熱血 6	熱血 2	熱血 18	熱血 4	熱血 8	熱血 3
	幸運 1	幸運 1	再動 39	熱血 6	必中 1	幸運 1	幸運 1	幸運 1	幸運 4	幸運 1	幸運 1	幸運 2
	友情 32	集中 2	ひらめき 7	ひらめき 22	幸運 9	必中 2	必中 8	加速 8	補給 33	覚醒 12	ひらめき 15	奇跡 41
	ひらめき 4	補給 34	必中 1	魂 29	加速 2	ひらめき 5	集中 3	ひらめき 5	必中 21	鉄壁 22	必中 10	必中 1
	必中 10	必中 21	覚醒 28	根性 1	ひらめき 5	加速 11	ひらめき 10	必中 4	ひらめき 12	ひらめき 2	復活 40	ひらめき 8
B	気合 16	気合 7	気合 21	気合 17	気合 2	気合 18	気合 15	気合 18	気合 4	気合 21	気合 7	気合 3
	熱血 24	熱血 14	熱血 15	熱血 2	熱血 19	熱血 3	熱血 2	熱血 8	熱血 16	熱血 9	熱血 2	熱血 2
	幸運 3	幸運 1	ひらめき 3	幸運 1	幸運 6	幸運 1	幸運 1	幸運 2	幸運 1	幸運 1	幸運 1	幸運 1
	集中 1	必中 9	幸運 1	必中 9	必中 1	必中 4	隠れ身 23	必中 4	必中 3	ひらめき 2	必中 10	加速 4
	ひらめき 9	ひらめき 11	鉄壁 12	ひらめき 3	隠れ身 15	覚醒 20	集中 8	ひらめき 1	覚醒 38	再動 14	ド根性 12	再動 30
	必中 27	隠れ身 32	必中 5	復活 32	ひらめき 27	ひらめき 24	必中 9	加速 21	加速 8	必中 3	ひらめき 21	必中 22
AB	気合 9	気合 4	気合 18	気合 21	気合 24	気合 20	気合 4	気合 16	気合 25	気合 14	気合 14	気合 6
	熱血 3	熱血 1	熱血 7	熱血 3	熱血 1	熱血 4	熱血 2	熱血 10	熱血 7	熱血 1	熱血 1	熱血 1
	覚醒 22	必中 2	幸運 1	必中 1	幸運 9	幸運 2	幸運 1	幸運 1	幸運 1	幸運 8	幸運 2	幸運 2
	必中 1	ひらめき 31	必中 3	加速 10	必中 5	鉄壁 14	必中 12	ひらめき 7	加速 2	ひらめき 4	集中 18	必中 20
	魂 43	幸運 10	ひらめき 10	ひらめき 5	ひらめき 12	ひらめき 24	加速 3	隠れ身 30	補給 18	友情 21	必中 10	ひらめき 5
	ひらめき 4	復活 40	信頼 22	ひらめき 19	覚醒 33	必中 1	ひらめき 17	必中 14	必中 3	必中 2	ひらめき 7	奇跡 40

キャラクターファイル

▼プロフィールは、キャラクター大辞典を参照。

ロンドベルとして参戦する90人のキャラから、77人のデータを完全紹介！



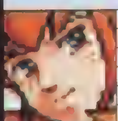
35話までに登場するキャラ（NPC含む）77人のデータを紹介するぞ。育てるか育てないかの参考にしよう。中には、自分で操作できないキャラもいるけどね。



葵 豹馬

熱血	2
気合	4
ド根性	7
ひらめき	10
覚醒	30
探索	41

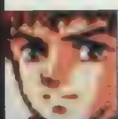
●セリフ ○
●2回行動 47
コンVのメインパイロット。5人の中では、「熱血」と「覚醒」をかける役。それ以外の精神コマンドは他の4人にまかせよう。



明日香 麗

偵察	1
友情	5
隠れ身	7
熱血	13
かく乱	14
必中	20

●セリフ ×
●2回行動 42
憶える精神はバランスが良いが、ブルーガー自体攻撃に向かない。ブルーガーのパイロット選択次第では、途中で抜ける場合も。



アムロ=レイ

加速	1
集中	1
幸運	1
熱血	4
てかげん	5
魂	34

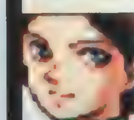
●セリフ ○
●2回行動 33
最初から「幸運」が使えるので良く育つ。「てかげん」で他のキャラの育成の手伝いもOK。また、最終的に切り払いレベルが8に。



和泉 ナナ

偵察	1
信頼	4
隠れ身	12
かく乱	28
愛	30
激励	32

●セリフ ×
●2回行動 46
精神コマンドはすべてサポート系になっているので、攻撃にはまったく向いてない。序盤は「信頼」、後半は「激励」要員。



エマ=シーン

偵察	1
ひらめき	2
集中	10
熱血	17
覚醒	30
激励	31

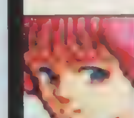
●セリフ ×
●2回行動 42
精神コマンドだけ見ると攻守に優れているが、能力値的にイマイチ。特に、ニュータイプになれないというのはかなり痛い。



エル=フィノ(妖精)

根性	1
偵察	5
信頼	8
脱力	12
隠れ身	20
補給	50

●セリフ ×
●2回行動 —
ダンバイン系の妖精の中では最も使えない。ダンバイン系で一番使わ（え）ないキャラに便乗させて、お留守番か？



エレ=ハンム

偵察	1
加速	1
探索	1
集中	2
信頼	5
再動	21

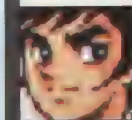
●セリフ ×
●2回行動 42
実質シーラとの2択。シーラに比べて精神コマンドでかなり劣る。そのかわり、乗ってるユニット（ゴラオン）は使い勝手が良い。



カツ=コバヤシ

根性	5
必中	8
信頼	12
熱血	14
隠れ身	21
補給	57

●セリフ ×
●2回行動 38
レベル20でニュータイプと大器晩成型。精神コマンドも攻守に優れていて、地味だが悪くない。最適な搭乗ユニットがないのが難。



兜 甲児

根性	1
鉄壁	2
必中	4
ひらめき	9
集中	13
熱血	22

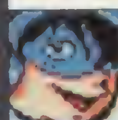
●セリフ ×
●2回行動 44
能力値、精神コマンド共にスーパー系ではトップクラス。マジンガーの能力値が上がっているので、今回は最後まで使える。



カミーユ=ビダン

集中	1
熱血	5
てかげん	8
威圧	18
友情	30
魂	36

●セリフ
●2回行動 33
最初からニュータイプ。能力値の高さ、精神コマンドの使いやすさなど、アムロに負けないくらい優れている。



神江 宇宙太

集中	2
ひらめき	3
加速	4
てかげん	20
かく乱	22
友情	31

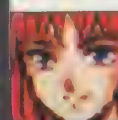
●セリフ ×
●2回行動 46
ザンボット3の真ん中の人（笑）。3人の中では、「ひらめき」と「加速」要員。技量が低いので「てかげん」は使わない方が無難。



神北 恵子

偵察	1
探索	1
足かせ	19
再動	27
愛	42
復活	55

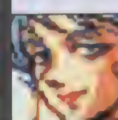
●セリフ ×
●2回行動 43
ザンボット3の足の人。せいぜい使って「再動」くらいか？「復活」も憶えてくれるが、そこまで育てられるのかが問題だ。



ガウ=ハ=レッシィ

ひらめき	1
熱血	3
集中	7
愛	15
激励	19
魂	46

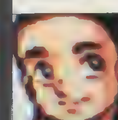
●セリフ ○
●2回行動 37
エルガイム系ではダバの次に使えるキャラ。いっそエルガイムMkIIに乗せるのもテだ。リリスを便乗させればガンガン育つ。



ガラリア=ニャムヒー

根性	1
加速	7
ひらめき	12
熱血	19
鉄壁	31
気合	47

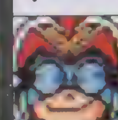
●セリフ ×
●2回行動 43
レベル15で聖戦士になれる。ショウには及ばないものの、かなり強い。ダンバイン系は、ショウとガラリアの2人体制でも大丈夫。



キーン=キッス

偵察	1
信頼	7
集中	12
必中	17
友情	23
熱血	34

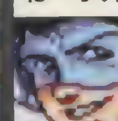
●セリフ ×
●2回行動 46
この娘がいるということは、ガラリアはいないことか。ユニットが余るので乗せておいてもいいが、聖戦士になれないのは厳しい。



北 小介

偵察	1
探索	1
加速	5
隠れ身	31
信頼	42
根性	49

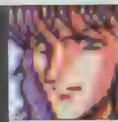
●セリフ ×
●2回行動 50
コンVの足を担当。5人の中では主に「加速」と、「根性」を担当。余裕があれば、「探索」でアイテムのチェックを。



キリー=ギャグレイ

探索	2
根性	4
てかげん	19
友情	29
覚醒	34
魂	45

●セリフ
●2回行動 —
ゴーショーグンの中にいる1人。精神コマンドが使いづらく、役どころに困る。レベルが上がれば「魂」要員となるが…。



ギャブレット=ギャブレー

熱血	1
根性	1
集中	5
ド根性	10
ひらめき	16
魂	42

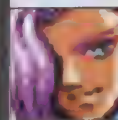
●セリフ ×
●2回行動 36
かなり後半に仲間になるので、その時点ですべての精神コマンドを憶えている。仲間になった途端から使える、即戦力キャラ。



ギャリソン時田

根性	1
熱血	2
ひらめき	3
気合	4
かく乱	5
再動	6

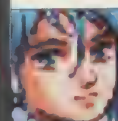
●セリフ ×
●2回行動 47
腹痛で倒れた万丈に替わって、シナリオ43だけの登場。能力値、精神コマンド共に万丈には遠く及ばないが、それなりに役に立つ。



ギリアム=イェーガー

気合	1
必中	2
ひらめき	3
熱血	6
再動	20
復活	31

●セリフ ○
●2回行動 —
操作できるのは、最初に登場するシナリオ24だけ。その後はNPCとなる。1回限りの助っ人だけあってか、かなりの強さ。



クェス=パラヤ

必中	1
ひらめき	3
集中	6
加速	8
気合	9
熱血	18

●セリフ ○
●2回行動 35
SFC版では隠しキャラだった。今回も同じ場所で仲間にできる。専用のユニットも一緒に入手できるので、かなりおいしい。



クリスチーナ=マッケンジー

加速	2
友情	12
激励	19
熱血	25
覚醒	30
復活	39

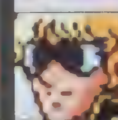
●セリフ ×
●2回行動 43
完全なサポート要員だが、同じサポート要員のファには遠く及ばない。だから、メタスに乗せるのはちょっともったいないかも。



車 弁慶

ド根性	1
気合	5
必中	8
偵察	10
友情	28
探索	40

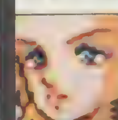
●セリフ ○
●2回行動 50
ゲッター3のパイロット。ゲッター3として活躍することは滅多にないだろう。普段は、「気合」と「ド根性」要員。



クワトロ=バジーナ

集中	1
加速	3
熱血	8
手加減	8
威圧	18
魂	40

●セリフ
●2回行動 36
百式に乗せたままマップ兵器ばかり使ってると、池田秀一氏の渋い声が聞けない（笑）。他の単体攻撃系ユニットに乗せかえよう。



クワサン=オリビー

根性	1
信頼	1
ひらめき	1
必中	1
偵察	1
熱血	1

●セリフ ×
●2回行動 36
仲間にしたそのマップ内だけしか使えないお助けキャラ。どうせ1回限りなので、経験値を与えるのはもったいない。



ケーラ=スゥ

根性	1
加速	5
集中	12
ひらめき	17
かく乱	19
熱血	26

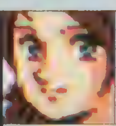
●セリフ ×
●2回行動 43
序盤に仲間になるので最初は使えるが、人数が増えると真っ先に忘れ去られる。ガンダム系なのにニュータイプになれないのが…。



コウ=ウラキ

鉄壁	1
ひらめき	2
熱血	8
幸運	10
覚醒	27
魂	48

●セリフ ○
●2回行動 41
攻撃には向いているが、「ひらめき」、「集中」といった回避系の精神を憶えないのが痛い。オールドタイプの中では最強なのだが。

桜野 マリ


信頼	2
必中	3
幸運	5
ひらめき	18
愛	27
補給	30

●セリフ ×
● 2回行動 38

精神ポイントが高く、速い段階で「補給」を憶える。能力値の上がりも速く、レベル30台で2回行動可能。サポート役としては最高。

サラ＝ザビアロフ


集中	2
ひらめき	4
熱血	14
隠れ身	15
愛	27
かく乱	30

●セリフ ×
● 2回行動 36

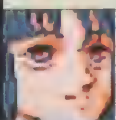
使える使えないの前に、仲間にする条件が厳しい。その割には、第一線級キャラとはいいがたい。キャラに思い入れのある人向け。

シーブック＝アノー


集中	1
根性	1
熱血	8
信頼	9
気合	16
魂	39

●セリフ ○
● 2回行動 34

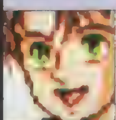
PS版では「気合」を憶えたので、F−91に乗せたままでOK。「魂」のヴェスバーなら、スーパー系の敵も一撃で沈められる。

シーラ＝ラパーナ


偵察	1
加速	1
信頼	4
集中	5
復活	7
補給	32

●セリフ ×
● 2回行動 43

エレとの2択。エレに比べてとにかく精神コマンドが使いやすい。特に仲間にした時点で「復活」を使えるのが嬉しい！

式部 雅人


根性	1
気合	2
熱血	3
集中	13
激励	23
愛	30

●セリフ ×
● 2回行動 46

ダンクーガの中の人。単体で使うことはほとんどないだろう。「激励」要員として、他のスーパーロボットの補佐をしよう。

司馬 亮


根性	1
気合	2
熱血	3
信頼	11
てかげん	19
覚醒	31

●セリフ ×
● 2回行動 44

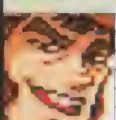
ダンクーガの1人。ダンクーガ系は全員精神が似通っているので、やはり他のキャラ同様「気合」と「熱血」要員になるだろう。

ショウ＝ザマ


根性	1
集中	4
熱血	10
てかげん	13
気合	30
魂	45

●セリフ ○
● 2回行動 36

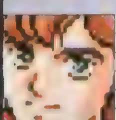
サーバインに乗せておけば無敵と化す。おとりに、強行突破にと、大活躍してくれる。同乗する妖精はシルキーがベスト。

ジャック＝キング


てかげん	1
必中	2
熱血	3
根性	5
ひらめき	6
かく乱	7

●セリフ ×
● 2回行動 58

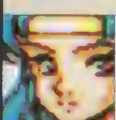
1回限りしか登場しないサービス的なキャラ。よっぽど物好きな人以外は、1ポイントたりとも経験値を与えるな。

ジュドー＝アーシタ


集中	1
根性	1
ひらめき	2
熱血	5
友情	27
魂	38

●セリフ ○
● 2回行動 33

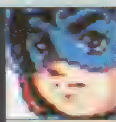
ZZにのせておく限りはマップ兵器要員。攻撃力が高いのでそれもいいが、好きならF−91あたりに乗せよう。声も入っているし。

シルキー＝マウ(妖精)


かく乱	2
隠れ身	7
幸運	10
探索	11
信頼	13
気合	21

●セリフ ×
● 2回行動 —

隠しキャラ。ダンバイン系ユニットに不可欠な「気合」はもちろん、「幸運」を持っているのがおいしい。ショウとのコンビで。

神 勝平


ド根性	1
熱血	8
必中	10
気合	11
覚醒	29
愛	41

●セリフ ×
● 2回行動 42

ザンボットのメインパイロット。すべての攻撃系精神コマンドを受け持つ。が、精神ポイント不足に泣かされるだろう。

神宮寺 力


根性	1
加速	2
集中	3
ひらめき	7
熱血	10
覚醒	32

●セリフ ×
● 2回行動 48

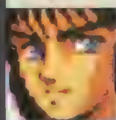
ブルーガーのパイロットだが、精神コマンドが攻撃に片寄っている。サポート要員にはなれないので、ブルーガーはマリに譲ろう。

神 隼人


加速	1
ひらめき	1
集中	4
てかげん	5
幸運	9
友情	25

●セリフ ○
● 2回行動 43

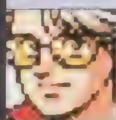
ゲッター2のパイロット。役どころは「加速」と「幸運」と「ひらめき」だ。地味だが不可欠。縁の下の力持ちといったところ。

ダバ＝マイロード


加速	1
熱血	4
てかげん	8
集中	18
友情	23
魂	39

●セリフ ○
● 2回行動 36

HM系では文句なくナンバー1。エルガイム系キャラは彼1人でも十分？ マップ兵器使用時は、「魂」とリリスの「幸運」を。

チャック＝キース


加速	2
かく乱	9
幸運	10
脱力	15
友情	19
熱血	28

●セリフ ×
● 2回行動 47

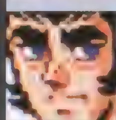
最初から仲間にいるが、能力値、精神コマンド共にかなりトホホ。当然ニュータイプにもなれない。言っちゃ一悪いがお荷物キャラ。

チャム＝ファウ(妖精)


信頼	2
ひらめき	10
鉄壁	12
気合	15
再動	20
奇跡	56

●セリフ ○
● 2回行動 —

通常のキャラの中では、唯一「奇跡」を憶えることができる。が、「幸運」がないので、レベル52まで育てるのは至難の技だ。

剣 鉄也


加速	1
ド根性	1
鉄壁	2
必中	3
集中	12
熱血	24

●セリフ ○
● 2回行動 45

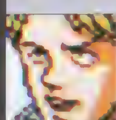
スーパー系なのに「ひらめき」がないのは厳しいが、グレートは「鉄壁」で本当に鉄壁と化せるので大丈夫。「集中」はあまり必要ない。

デューク＝フリード


鉄壁	3
集中	7
必中	12
友情	16
熱血	25
愛	37

●セリフ ×
● 2回行動 45

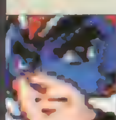
精神コマンドも能力値も、剣鉄也にとてもよく似ている。常にマリアと一緒に行動させていれば、鉄也よりは育ってくれる。

トーレス


偵察	1
根性	1
加速	2

●セリフ ×
● 2回行動 48

ブライトが登場するまでの繋ぎでしかない。トロイホースも攻撃にはまったく向いてないので、常に安全な場所に隠れていよう。

流 竜馬


根性	1
必中	1
熱血	10
ひらめき	20
愛	33
覚醒	35

●セリフ ○
● 2回行動 45

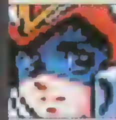
ゲッター1のパイロット。ゲッターは常にコレで。3人の中では「熱血」と「必中」が役まわりだ。後半になれば「覚醒」要員にも。

浪花 十三


必中	1
集中	3
ひらめき	7
加速	13
てかげん	35
偵察	40

●セリフ ×
● 2回行動 48

コンVの5人の中の2番目。「必中」、「ひらめき」、そして「加速」と任務は多い。ゲッターにおける神隼人のような存在だ。

南原ちずる


ひらめき	1
信頼	1
友情	3
愛	12
幸運	33
補給	48

●セリフ ×
● 2回行動 47

コンVの4番目。「幸運」で一気にレベルアップが任務。「補給」を憶えたら、自分自身でエネルギー回復できるので、憶えさせたい。

ニー＝ギブン


探索	1
根性	2
集中	7
必中	10
脱力	24
熱血	33

●セリフ ×
● 2回行動 47

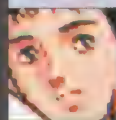
キーンと一緒に仲間になる。この2人、お荷物コンビというのが正直なところ。ダンバイン系で聖戦士になれないのは終わっている…。

西川 大作


根性	1
ド根性	2
熱血	5
気合	10
激怒	18
足かせ	24

●セリフ ×
● 2回行動 52

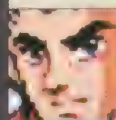
コンVの3番目。「気合」をかけまくって必殺技を使用可能にするのが主な任務だ。「ド根性」は、余裕のある場合にみにとどめよう。

ハサウェイ＝ノア


集中	2
気合	8
隠れ身	16
覚醒	23
熱血	24
愛	31

●セリフ ×
● 2回行動 40

一応ニュータイプにはなれるのだが、どうにも地味で使いづらい。オールドタイプのコウにも劣る。出撃しても存在を忘れてしまう。

破嵐 万丈


ひらめき	1
必中	1
気合	1
ド根性	1
熱血	22
魂	42

●セリフ ○
● 2回行動 42

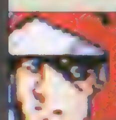
今回の主役か（笑）。ずば抜けた攻撃力に加え、スーパー系で唯一「魂」を憶える。「魂」のサンアタックは、戦艦をも一撃だ！

バーナード＝ワイズマン


根性	1
幸運	4
集中	7
自爆	10
足かせ	16
熱血	23

●セリフ ×
● 2回行動 40

SFC版では「自爆」要員として大活躍（笑）。今回は、味方を倒しても資金や経験値は一切入らないので、ハッキリ言って用なし。

ひびき 洸


根性	1
気合	2
必中	3
ひらめき	4
集中	10
熱血	30

●セリフ ○
● 2回行動 42

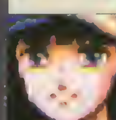
スーパー系ではかなり地味だが、ゴッドボイスの攻撃力がすさまじい。しかし、10回以上使うと最終マップで出撃できなくなるので注意。

ファ＝ユイリィ


信頼	1
ひらめき	5
集中	10
幸運	12
激励	18
愛	23

●セリフ ×
● 2回行動 37

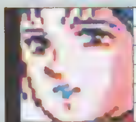
モビルスーツ系のサポート要員としては最も役に立つ。MSのサポートユニットは少ないので、最後までメタスにつき合うことに。

ファンネリア＝アム


偵察	1
愛	5
熱血	7
集中	12
補給	39
鉄壁	43

●セリフ ○
● 2回行動 41

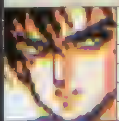
「熱血」を憶えるレベルが下がり、序盤から安心して使えるように。が、いずれレッシィに追い出される。好きな人は使ってもいい。



集中	1
ひらめき	2
熱血	5
信頼	14
覚醒	20
愛	30

フォウ=ムラサメ

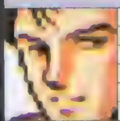
●セリフ　×
●2回行動　35
後半、単体で仲間になるので、乗るべきユニットがない。攻撃には優れているので、あえて使うなら百式に乗せてマップ兵器要員。



熱血	1
激怒	1
ド根性	2
気合	3
必中	10
魂	45

藤原　忍

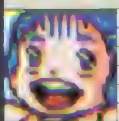
●セリフ　◠
●2回行動　45
ダンクーガのメインパイロット。「必中」、「熱血」とするべきことは多い。最終的には「魂」を憶えるので、役立ち度アップ。



加速	1
偵察	3
根性	5
必中	14
集中	18
かく乱	41

ブライト=ノア

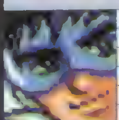
●セリフ　(
●2回行動　44
母艦の艦長。マップ兵器使用の際は「必中」を忘れずに。特に気を付けていなくても、マップ兵器でそれなりに育ってくれる。



幸運	8
偵察	9
根性	14
友情	36
気合	39
復活	50

ベル=アール(妖精)

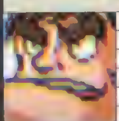
●セリフ　×
●2回行動　—
ダンバイン系の妖精では最も役にたつかも。育てたいキャラにそのつど乗せかえ、「幸運」でとどめをささせるのが役目だ。



必中	1
ド根性	3
気合	6
集中	10
熱血	14
友情	37

北条　真吾

●セリフ　○
●2回行動　46
ゴーショーグンのメインパイロット。メインらしく「熱血」、「必中」が役どころだ。「友情」は使わないで精神ポイントを温存。



自爆	1
ド根性	1
気合	3
脱力	4
激怒	10
熱血	20

ボス

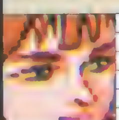
●セリフ　×
●2回行動　52
SFC版同様、どうにもなりません。ボスボロットは宇宙で使えないので、後半出番なし。好きなら、マジンガーに乗せてみる？



ひらめき	2
根性	3
信頼	9
集中	12
熱血	33
激励	42

炎　ジュン

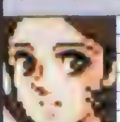
●セリフ　×
●2回行動　45
マジンガー系のサポートキャラ。マリアに比べてどうしても中途半端な感じは否めない。無理して使う必要はない。



集中	2
必中	7
信頼	19
熱血	20
覚醒	23
友情	27

マーベル=フローズン

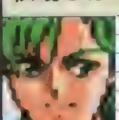
●セリフ　×
●2回行動　44
レベル24で聖戦士とチト成長が遅いが、もし仲間にガラリアがいない場合は大活躍してくれる。「気合」が使えないのが痛いが。



探索	1
足かせ	7
ひらめき	13
再動	29
復活	32
激励	40

牧場ひかる

●セリフ　×
●2回行動　45
マジンガー系サポート。ほとんど使われないかわいそうなキャラ。育てば「復活」が使えるのでそれなりに役には立つ。



加速	1
ひらめき	2
集中	5
気合	10
手加減	20
熱血	52

マサキ=アンドー

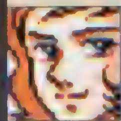
●セリフ　○
●2回行動　40
オリジナルキャラ。今回は出番がちょっとだけ長くなった。「熱血」を憶えるまで育てるのは難しいが、なくても役に立つ。



根性	1
集中	4
幸運	8
熱血	33
再動	43
補給	47

マリア=フリード

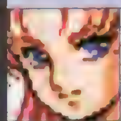
●セリフ　×
●2回行動　45
マジンガー系サポート。「幸運」が使えるのでおそらく一番使用頻度は高くなるだろう。「補給」も使えるのでおいしい。



ド根性	1
探索	2
幸運	2
加速	4
信頼	6
偵察	7

メリー=キング

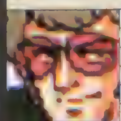
●セリフ　×
●2回行動　—
兄のジャック=キング同様、1回限りの登場。「幸運」を持っているが、いくらなんでも使うのは経験値がもったいない。



ド根性	1
気合	2
熱血	3
ひらめき	14
幸運	25
鉄壁	29

結城　沙羅

●セリフ　×
●2回行動　43
ダンクーガの2番目。例によって「熱血」、「気合」がメインだが、4人の中では唯一「幸運」を使える。精神ポイントは温存しよう。



加速	1
根性	2
集中	3
ひらめき	4
必中	8
熱血	19

夕月　京四郎

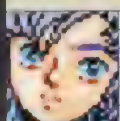
●セリフ　×
●2回行動　47
ガルバーFXⅡのパイロット。ナナとの2択になるが、精神コマンドが攻撃系に集中している。ここはナナを選んだ方が無難。



幸運	1
信頼	3
友情	7
必中	12
ひらめき	18
再動	20

弓　さやか

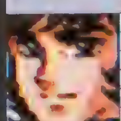
●セリフ　×
●2回行動　45
最初からいる割にはほとんど目立たない。「幸運」があるので育て易いが、後半使うには厳しい。適当な所でお役後免といきたい。



愛	1
探索	5
隠れ身	7
集中	18
覚醒	29
激励	34

リムル=ルフト

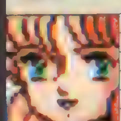
●セリフ　×
●2回行動　44
どうしても使いたいなら、「激励」要員としよう。聖戦士になれないうえ、彼女を使うくらいならキーンやニーの方がまだまし。



根性	1
気合	2
必中	6
集中	8
ひらめき	15
熱血	28

竜崎　一矢

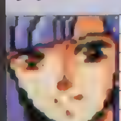
●セリフ　(
●2回行動　45
ダイモスのパイロット。キャラの攻撃力や精神コマンドはそれなりに使えるけど、宇宙ではダイモス自体が弱いのでちょっと…。



信頼	2
激励	3
必中	5
幸運	7
鉄壁	12
愛	34

リリス=ファウ(妖精)

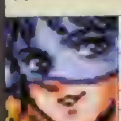
●セリフ　×
●2回行動　—
エルガイム系唯一の妖精。エルガイム系のキャラを複数使いたいなら、臨機応変に乗せかえて使おう。マップ兵器の友。



根性	1
ひらめき	3
幸運	10
熱血	13
友情	26
補給	46

ルー=ルカ

●セリフ　×
●2回行動　38
能力値、精神コマンドともに、攻守に優れた隠れた逸材。しかし、さすがに後半になると忘れ去られることが多い。



加速	1
ひらめき	7
幸運	8
脱力	12
信頼	21
愛	53

レミー島田

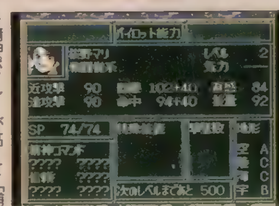
●セリフ　◡
●2回行動　—
ゴーショーグンの2番目。「ひらめき」と「幸運」を担当する。反撃の際、ときどき喋ってくれるのがファンにとっては嬉しい。

正しいキャラクターの取捨選択

さて、数多いキャラから、誰を育てればいいのか？　まずは攻撃要員。これは簡単、原作における主人公キャラだ。これらは攻撃において間違いなく役に立つ。彼らに任せておけば安心だ。次にサポート要員。これは精神コマンドに注目。「補給」「復活」「再動」を持っているキャラを最優先させるといい。他にも「愛」や「かく乱」を持っていればポイント高し！



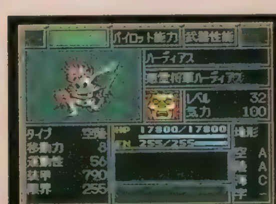
◀攻撃にもサポートにも適さない例。あえて名前は伏すが…って写真見れば1発で分かるか(笑)。



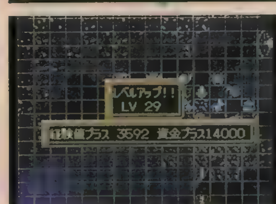
▶精神ポイントが高くて「補給」が使え、乗ってる機体でも補給できる。この娘はサポートとしておそらく最高。

効率のよいレベルアップのしかた

このゲームでの経験値は、敵とのレベルの差によって上下する。弱いキャラが強い敵を倒すと大量に経験値が貰えるわけだ。また、乗っているユニットによっても基本経験値が変化。HPの高い敵ほどたくさん経験値をくれる。だから、ボス級の敵は強いキャラで瀕死にしておき、弱いキャラでトドメを刺すのが基本だ。そのとき、「幸運」をかけているとなおいいぞ。



◀ユニットのHPが高いと、基本経験値も高い。貰える資金も高いので、「幸運」で倒したい。



◀弱いキャラでボス級の敵をを「幸運」で倒せば、一気に2～3レベルアップなんてザラだ。

男女15人のキャラから5人を選んで楽しめる新感覚の育成シミュレーション。今回はいままで紹介した攻略法の中で、特に重要なポイントをピックアップしてお届けしちゃうぞ。

ウィザーズハーモニー

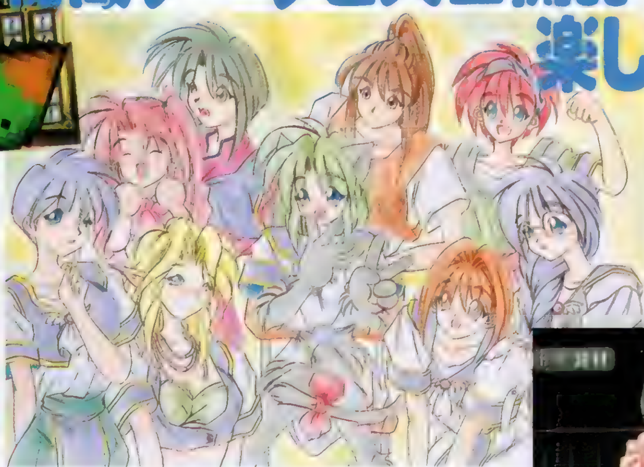
発売中 SLG

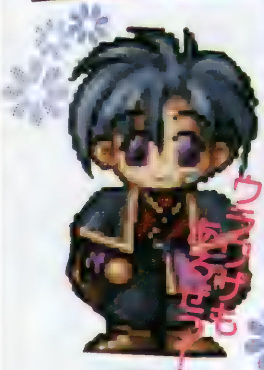
PS,I LOVE YOU!

キャラの魅力とお手軽なシステムで、現在ファンが急増中！　編集部でもハマってる人が多いみたいで、あの子とのエンディングが見れない〜とか、このへんの相性ってどうなってるの〜？　とかいう質問が、連日ボクの所に殺到している。読者のみんなも気になっている部分が多いんじゃないかな。そんなみんなの疑問に答えるべく、今回は「ウィザーズ」の秘密をぜ〜んぶ教えちゃうぞ。編集部のひとも参考にするように！　（乙佐藤）

秘蔵データを大公開!!『ウィザーズ』を100倍楽しむ方法がここに…！







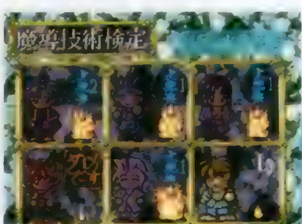
▲▶コレさえ読めばどんな女の子とのエンディングもバッチリだぜ。まだプレイしてない人はこの機会を逃さず、ゲームの舞台"スキル&ウィズダム"に入学してみてはいかがかな？



これからプレイしようと思っている初心者さんから、質問を抱えた上級者さんまで完全フォロー！　「ウィザーズ」に関する秘蔵データを6ページにわたって大公開しちゃうぜ。まずはゲームの基本的な進め方や最終目的などについて解説していくので、初心者さんは要チェック！　後半では上級者さんの質問に答えるべく、各キャラの相性図や全イベントの発生条件、さらに隠しエンディングへの道やウラワザなんかも紹介していくぞ。また、最後にはなんと300名様に当たっちゃうプレゼントも用意してあるので、ぜ〜ったいにお見逃しなく！　それじゃさっそくいってみよ〜。

予習　5人の仲間と過ごす1年間がスタート！

ゲームの舞台"スキル&ウィズダム"という学園では1年間に様々な行事が用意されているぞ。キミはこの学園で5人の仲間と生活していくことになるのだ。ゲームの目的を簡単に紹介すると、まずは1年に3回ある魔導検定をパスすること。もしパスできないとゲームオーバーになってしまうので要注意！　そしてもうひとつは、仲間の部員とラブラブなエンディングを迎えることだ。この2つの目的は最後まで忘れるな！





▲魔導検定に合格できずゲームオーバーになると寂しいエンディングが……。ぜひ1度はためしてみよう。

▶夏、冬の合宿やお祭りなど、1年間の行事は盛りだくさん！　ゲームの中でファンタジー世界の学生気分を満喫しちゃおう。

ゲームでの月日の名称

清誓／1月	新緑／5月	残夏／9月
寒終／2月	雨琳／6月	葉落／10月
優暖／3月	静暑／7月	霜森／11月
暁眠／4月	炎天／8月	深白／12月

年間行事予定

第1回魔導検定	静暑14日	冬合宿	深白22日〜
夏合宿	炎天8日〜	冬祭り	静誓1日
夏休み	炎天14日〜	冬休み	静誓2日〜
夏祭り	炎天21日	第3回魔導検定	優暖14日
第2回魔導検定	霜森21日	卒業パーティ	優暖28日

1時間目 -部員の勧誘-

期間は暁眠22~27日までの6日間！居場所をチェックして会いに行こう！



ゲームをスタートさせるとまず最初の難関となるのが部員の勧誘。6日間あるとはいえ、その間にお目当ての子に出会えなかったり、勧誘に失敗したりと苦労したことだろう。でもその苦労とは昨日でオサラバ！　下の一覧表を参考にすれば、いつどの場所に登場するのかバッチリわかっちゃうぞ。お好みの女の子だけを集めてハーレム状態でプレイしちゃおうぜ。



▲お好みの女の子がいない時間帯なら、わざと誰もいない場所にいくこと。これでムダな会話も省けちゃう。



▶名前と顔が、まだ一致しませ～ん！　という初心者さんは、次のページの相性図を参考にしてね。

学園マップ



時間／場所	暁眠・22日 午前	暁眠・22日 午後	暁眠・23日 午前	暁眠・23日 午後	暁眠・24日 午前	暁眠・24日 午後
学内広場	ラシェル	チェスター	ジャネット	シンシア	シンシア	——
寮	ジョルジュ	ジャネット	レジー	——	——	ジョルジュ
闘技学科棟	真琴	——	マックス	蒼紫	ラシェル	蒼紫
普通学科棟	アリシア	——	——	セシル	アリシア	システィナ
魔法学科棟	セシル	メリッサ	システィナ	チェスター	——	ソーニャ
図書館	——	ミュリエル	メリッサ	ソーニャ	ミュリエル	——
森	——	蒼紫	——	——	レジー	マックス

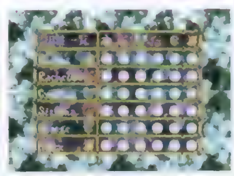
時間／場所	暁眠・25日 午前	暁眠・25日 午後	暁眠・26日 午前	暁眠・26日 午後	暁眠・27日 午前	暁眠・27日 午後
学内広場	アリシア	ジャネット	——	チェスター	アリシア	ラシェル
寮	——	シンシア	レジー	ジャネット	——	シンシア
闘技学科棟	ジョルジュ	蒼紫	ラシェル	マックス	真琴	ジョルジュ
普通学科棟	ミュリエル	——	セシル	ミュリエル	——	システィナ
魔法学科棟	システィナ	セシル	メリッサ	——	ソーニャ	チェスター
図書館	——	——	——	ソーニャ	メリッサ	——
森	真琴	マックス	真琴	——	レジー	——

ポイントチェ～ック！　各キャラごとに相性が設定されているぞ！

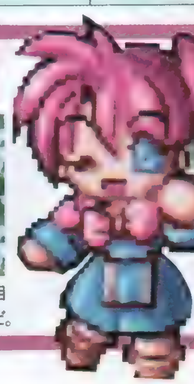
“相性”はこのゲームでいっちばん重要なパラメータ。キャラ同士の相性が悪いと勉強の能率が上がらなかったり、さらに大変なことに主人公のエンディングにも大きく関わってくるのだ。そんなわけで次のページには、キャラ同士の相性関係がバッチリわかる相性図を掲載したぞ。勧誘時から相性に気を付けて部員を集めていれば比較的ゲームが楽に進められるので、その相性図を見ながら仲間を勧誘していくのがベストだろう。



▲ステータス画面の左下では、個別の相性関係が見られる。



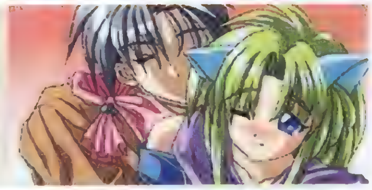
▲専用の相性表では全体の相性関係がチェックできるのだ。



相性図は次のページよ！

2時間目 -相性図-

全15キャラの相性図を大公開!! コレを参考に仲間を集めよう



メインキャラ15人の中で、特に相性の良いキャラを矢印で結んで図に表したのがこの相性図だ。この図を見れば誰と誰が特に仲良しなのかが一発で確認できるぞ。これを参考に仲間を集め、ペアを組ませてスケジュールを実行させていけば勉強の能率がグ〜ンとアップして成績も良くなるハズ。1年間に3回ある魔導検定で落第する心配もないだろう。



特に仲良しのキャラがいない4人さん

この4人は特に仲良しというキャラがいないため、誰と組ませても相性が上がりにくい。逆に下がることも多いので仲間にした場合はペアを組まず、ひとりずつ勉強させていこう。

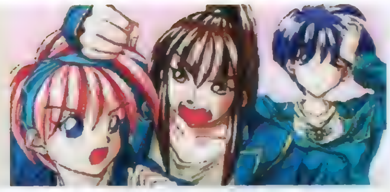


注! 相性はランダムで細かく変化？

実は今回紹介した相性図通りにしておけば絶対に大丈夫……というわけでもない。なぜなら各キャラの相性はスケジュールを実行するたびに変化するのだ。例えば相性の良いキャラ同士がペアでスケジュールを実行したとしても、その実行結果で〝ダメで一す〟や〝サボリ〟が連発しちゃうと相性がダウンすることもあるのだ。確率的には起こりにくいことだけど、充分注意しておこう。

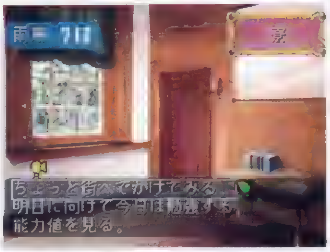
◀スケジュールを実行するたびに相性のパラメータは変化するのだ。

3時間目 -イベント- イベントリスト完全版！全イベントクリアをめざせ



日曜日のイベント

日曜日はキャラとの相性を上げる絶好のチャンス！　街でその子と出会い、イベントをクリアすれば相性がグ～ンとアップしちゃうのだ。今回は各キャラの居場所を季節ごとに紹介するぞ。季節は夏が6、7、8、9月で、冬が5、10、11、12、1、2、3月だ。



◀日曜日にはターゲットのキャラに会って、相性をアップさせよう。

街マップ



名前	夏	冬
シンシア	市場通り	学内広場・市場通り
ジャネット	中央広場・市場通り	施療院
ラシェル	中央広場	市場通り・万屋
アリシア	宝石店	公園・図書館
システィナ	市場通り・施療院	神殿
ミュリエル	劇場	本屋
セシル	市場通り	洋服屋
メリッサ	図書館・本屋	中央広場
ソーニャ	図書館	本屋・劇場
真琴	洋服屋	本屋・市場通り

名前	夏	冬
ジョルジュ	森・公園	万屋
レジー	食堂	遊戯場・市場通り
マックス	学内広場	施療院・図書館
チェスター	公園・施療院	図書館
蒼紫	森・万屋	劇場
生徒会長	魔法学科棟・ギルド	普通学科棟

自発&突発イベントリスト

まず自発イベントとはキミ自身が発生させないと起こらないイベントだ。発生させる第1条件はパーティの中にメインキャラ（表中の3人のうち1人いればOK）がいること。第2条件は発生月になったら〝ウワサを聞く〟のコマンドを実行。そして最後に〝おでかけ〟のコマンドを実行して発生場所に向かうのだ。これでイベントが発生するぞ。そして突発イベントはメインキャラ（やはり3人のうち1人）がパーティ内にいることで強制的に発生するイベントだ。この2つのイベントはクリアしたとしてもパラメータが上がるだけで、相性はまったく変化しないから、特定のキャラを意識せず、どんどんクリアしていこう。

自発イベント

イベントタイトル	発生月	発生場所	メインキャラ
人気役者の恋	6月	劇場	メリッサ・真琴蒼紫
銀の指輪に願いを込めて	7月	神殿	真琴・ジョルジュ蒼紫
希望の輝き	9月	宝石店	シンシア・アリシア・セシル
lunaticarsonist	10月	市場通り	ラシェル・ソーニャ・チェスター
LastSong	10月	食堂	アリシア・システィナ・ソーニャ
緋色の記憶	11月	施療院	ジャネット・システィナ・レジー
invisiblethief	12月	神殿	ジャネット・真琴チェスター
消えた子供たち	1月	公園	シンシア・メリッサ・マックス
phantomofthemisty	2月	劇場	アリシア・セシル蒼紫
ジョセフィースは今何処	3月	万屋	システィナ・ジョルジュ・マックス

突発イベント

イベントタイトル	発生月	メインキャラ
故知への探求	5月	ラシェル・ミュリエル・チェスター
パンをくれ	6月	ラシェル・マックス・チェスター
深き緑の奥に	7月	ラシェル・アリシア・ジョルジュ
司書さんの呼び声	7月	ミュリエル・ソーニャ・チェスター
hailstrike	8月	セシル・ソーニャ・蒼紫
the tempest	9月	ミュリエル・セシル・レジー
らいとにんぐらぷそでぃ	10月	メリッサ・ソーニャ・レジー
Twilightknight	11月	ジャネット・ジョルジュ・チェスター
あなたしか見えない	11月	シンシア・メリッサ・マックス
想いは刻をこえて	12月	ジャネット・ミュリエル・ジョルジュ
earthquake	12月	シンシア・ジャネット・マックス
heavysnowing	1月	アリシア・システィナ・メリッサ
白い恋人	2月	ジャネット・レジー・蒼紫
007の逃亡	2月	アリシア・システィナ・マックス
星に願いを	9月	女性キャラとセシル
デイルの実験	5・10・2	全員
ルーファスの誕生日	2月	全員
キャラの誕生日	誕生日	全員

4時間目 -エンディング-

エンディングに関するデータを大公開! 隠れキャラも攻略しちゃうぞ



攻略集の最後はエンディングに関するデータを大特集。最初にも言ったけどゲームの最終目的はラブラブなエンディングを迎えること！　まずは右のコラムをチェックだ。



◀エンディングで失敗すると、ラストは主人公のひとりごとで終わってしまう。ガックシ！

ポイントチェ〜ック！ ラブラブなエンディングを迎えるポイントとは？

成功のエンディングとは…？

もっちろん誰かから愛の告白を受けることだ。そのためにはターゲットを誰かひとりにしぼり、その子との相性だけをMAX状態にしてエンディングを迎えることが重要なのだ！　相性値を上げるには毎週のスケジュールをペアで実行したり、日曜日や夏、冬の合宿や祭りでターゲットの子だけのイベントをクリアしていれば、ジワジワ上がっていくぞ。これであの子はキミのもの。



◀毎週のスケジュールは、必ずターゲットの子とペアで実行だ。ほかの子とは一切の関係を絶て！

★セシルは実は女の子だった〜

男性キャラとして登場してたセシル・ライトが実は女の子だった〜！　というエンディングにたどり着く方法を紹介しよう。まずセシルとの相性だけを上げまくる。そしてセシルの誕生日、静暑（7月）20日にケーキをプレゼントするのだ。その後は相性に注意しつつエンディングを迎えればOKさ！



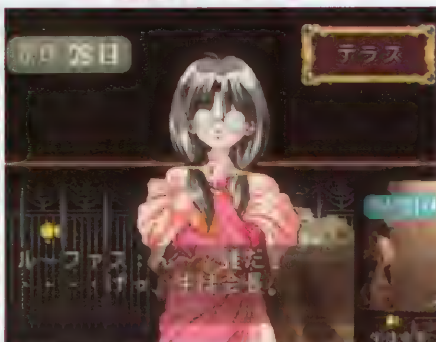
◀誕生日にはケーキをプレゼント。これがキーになっているので間違えないように！

▼条件を満たしてエンディングを迎えると、バルコニーのシーンにセシルが登場！　ウハウハなエンディングが始まる…。



★あの生徒会長を口説いちゃお〜

条件がちょっと複雑なのでしっかりチェックしてね。まず最初の条件は、パーティメンバー5人との相性は絶対に上げないこと。終始ノーマル状態をキープし続けることが大切だ。次に日曜日の〝おでかけ〟コマンドを実行し、6月〜9月に魔法学科棟とギルド。そして10月〜3月に普通学科棟に行き、それぞれの場所で1回ずつ生徒会長と出会うのだ。これはランダム要素が強く、その場所に行ったからといって必ず出会えるとは限らない。何度も根気よく足を運ぶこと。このままエンディングを迎えれば、ラストに生徒会長が登場する。



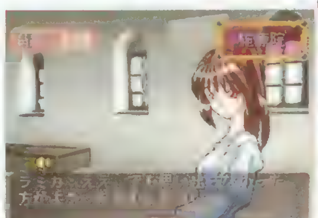
▲メガネをはずした彼女は超カワイイぞ！



★なんとヴァンパイアの少女とも…

さっそく条件を紹介していくぞ。まずジャネット、システィナ、レジーのうち誰かひとりを必ずパーティに入れる。ゲームは生徒会長のときと同様、誰との相性も上げないように注意しながら進めていこう。そして霜森（11月）になったら〝うわさを聞く〟のコマンドを実行し、記憶喪失の少女の話を聞く。最後に〝お出かけ〟コマンドで施療院に行き、イベントをクリアするのだ。ちょっと複雑だけどガンバロー！

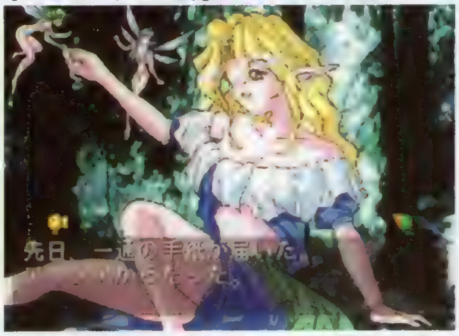
▼直前でセーブしておけばイベントに失敗しても安心だ。





★卒業する3年生はマルチエンディング

この1年で学園を卒業していくルーファス、アリシア、真琴、レジーの4人だけはエンディングが4種類ずつ用意されていて、最終的な能力値によって変化するようになっているのだ。エンディングが変化する条件は、右の表の12の能力値のうち2つが不足していると1ランク下のエンディングになるぞ。またルーファスの場合は、特定のキャラとのラブラブなエンディングになると、こちらのエンディングは発生しないので注意！



▲それぞれ専用のビジュアルとメッセージが用意されているので、どのエンディングも見逃せないぜ！

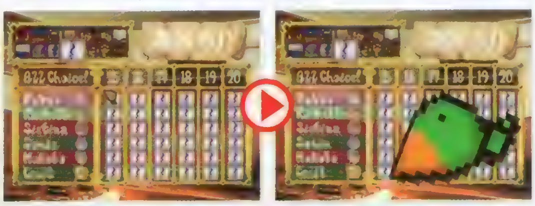
キャラクター	エンディング	条件パラメータ								魔法レベル			
		体調	火	水	地	風	魔知	暗記	教養	火	水	地	風
ルーファス・クローウン	宮廷魔術師になる	200	380	380	380	380	300	300	300	3	3	3	3
	魔法学科の教官になる	200	340	340	340	340	250	250	250	2	2	2	2
	マジック・ギルドの導師になる	200	300	300	300	300	200	200	200	1	1	1	1
	冒険者になる（デイルと冒険）	上記の数値以下のパラメータで発生											
アリシア・ヴィンセント	魔法学科の教官になる	200	300	300	300	300	280	280	280	3	3	3	3
	劇場の女役者になる	200	250	250	250	250	280	280	280	2	2	2	2
	結婚する	350	0	0	0	0	0	300	0	1	1	1	1
	湖のほとりで妖精と暮らす	上記の数値以下のパラメータで発生											
彩霞・真琴	家で魔法と武術の塾を開く	300	300	300	300	300	250	300	250	3	3	3	3
	闘技学科の教官になる	350	250	250	250	250	250	280	250	1	1	1	1
	普通学科の教官になる	300	240	240	240	240	220	250	220	1	1	1	1
	中華料理店のコックになる	上記の数値以下のパラメータで発生											
レジー・パッカード	宮廷魔術師になる	250	350	350	350	350	250	250	250	3	3	3	3
	親と和解し実家を継ぐ	200	300	300	300	300	250	250	250	1	1	1	1
	遊戯場のディーラーになる	350	280	280	280	280	200	200	200	0	0	0	0
	一人で旅に出る	上記の数値以下のパラメータで発生											

オマケの放課後 プレゼントやウラワザをドド～ンと紹介よ！

ウラワザ1 カーソルが巨大化!?

スケジュール入力画面で約3分間なにもしないで放っておくと、カーソルの弥次郎が回転しながら巨大化する。偶然発見してビックリした人も多いんじゃないかな。知らなかった人は、ぜひためしてみよう。

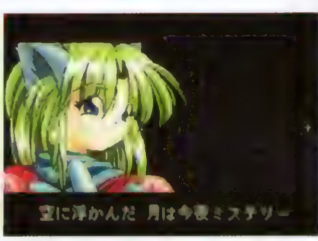
▶このスケジュール入力画面で、約3分間のあいだ触らないでおくと…。



◀回転しながら巨大化していくのだ。ビックリ技なので役にはたちません。

ウラワザ2 カラオケモード

電源を入れてから、ゲームのオープニングデモが始まるまでセレクトボタンを押しっぱなしにする。成功するとオープニングの歌が消えて、BGMだけが流れ出すのだ。キミの歌でオープニングを飾っちゃおうぜ。



◀BGMだけで歌がなくなる。画面の前で熱唱しちゃおう。

プレゼント 特製マウスパッド



この特製マウスパッドは前回もプレゼントとして紹介したところ応募が殺到！　大好評だった注目の逸品だぜ。今回もたくさんの応募を予想して、なんと300枚用意したぞ。これは入手する絶好のチャンスなので、ぜ～ったいに応募するベシ！　くわしい応募方法についてはP57に書いてあるのでそちらを見てね。

㊙情報 インターネットにも注目!!

以前にも紹介したけど、現在インターネットでは『VIVA！　うぃざーずはーもにゃー』が流れているぞ。これを見れば『ウィザーズ』のウラ情報や開発秘話といったファン必見の極秘情報がキャッチできちゃうのだ。キャラクターコンテストなんかもやっているから、アクセスできる人はぜ～ったいにお見逃しなく！　アドレスNO.などは欄外を参照してね。

機体・武器・エンジンなどのハード面の設定より、もっと大事なのが戦闘プログラム。ここでは、そのプログラムのみにこだわってみたのだ！

Carnage Heart
カルネージハート 発売中 SLG

PS,I ♥ YOU!

今回は、戦闘プログラムを中心に「カルネージ」を大攻略。さらに今回は、開発元のアートディンクさんが本誌スタッフが作ったプログラムを改良してくれた。試しに改良前と対戦させてみると……やはり強い(笑)。ちょっと直しただけでこんなに変わるものとは…。うーん、このままじゃイカン！「なんだ電撃PSってこんなモンかぁ」などと言われてしまう。次回こそ、次回こそは！ みんなに「スゴいね」って言われるプログラムを作らなければぁ。 (ホスト(負け犬)中川)

短期集中"超"プログラミング講座〈基本編〉

プログラムってナニ？

いろんな要素で構成されている機動兵器。その中でもいちばん大切なのが、戦闘プログラムだ。この戦闘プログラムとは、攻撃したり、敵の攻撃を避けたりする機動兵器の行動そのもののこと。これで、機動兵器の性能がすべて決まるといっても過言ではない。それは、戦略モードであれ、対戦モードであれ同じことだ。それほど、このゲームでは重要な要素と言える。そこで、ここでは戦闘プログラムのみにこだわったページ構成で、『カルネージ・ハート』を掘り下げていってみよう。



◀一応プログラムは、二脚、多脚、車両、飛行のサンプルプログラムが入っている。……弱いけど。

プログラムは「チップ」で作る

戦闘プログラムは、「チップ」という命令コマンドをチップテーブル並べることで作成する（このチップは全40種類、くわしくは下の各チップの解説を見てほしい）。このチップテーブルは、使用するＣＰＵによって大きさが変化し、各チップ間の移動速度が変わる。しかし、ただ速いＣＰＵがいいというワケではなく、その役割によってＣＰＵを変えることが必要だ。また、チップには探索系など分岐があるものもある。この場合、緑の矢印が「はい」、赤の矢印が「いいえ」となり、チップ上に数字があるものは、その内部設定の一部を表示している。



◀戦闘プログラムは、「チップ」により構成されていくのだ。



◀緑の矢印が「はい」、赤の矢印が「いいえ」となっているぞ。

プログラムの流れや働きを理解する

まずプログラムの処理としては、チップテーブルの左上から始まり右下で終わる。この流れを行動不能、または戦闘終了までくり返す。プログラムを組むときは、まず左上から組むようにしよう。

次に働きだが、これは流れに沿ってチップの内容が実行される。例えば探索系なら、実行の時点でチェック。これで必要なら、分岐するというわけだ。しかし、攻撃などなんらかのアクションを実行しているときも、プログラムが流れていく。その間の他の行動は、処理が飛ばされてしまうことがあるので注意しよう。



▲プログラムは、必ず左上から始まり右下で終わる。これを頭に入れて！

- 前進＜移動系＞……とにかく前進するチップ。他と組み合わせないとホントに前進するのみ。
- 後退＜移動系＞……ひたすら後退するチップ。
- 右旋回＜移動系＞……右に旋回（右にぐるっと回る）チップ。
- 左旋回＜移動系＞……左に旋回（左にぐるっと回る）チップ。
- 右平行移動＜移動系＞……右に平行移動する。ただし、車両は使用不可。
- 左平行移動＜移動系＞……左に平行移動する。ただし、車両は使用不可。
- 前ジャンプ＜移動系＞……二脚、多脚のみ有効。実行された位置より前にジャンプする。
- 後ろジャンプ＜移動系＞……二脚、多脚のみ有効。実行された位置より後ろにジャンプする。
- 右ジャンプ＜移動系＞……二脚、多脚のみ有効。右方向にジャンプする。
- 左ジャンプ＜移動系＞……二脚、多脚のみ有効。左方向にジャンプする。
- 上昇＜移動系＞……上昇する。飛行型のみ有効で、他の移動系チップとの併用が可能。
- 下降＜移動系＞……下降する。飛行型のみ有効で、他の移動系チップとの併用が可能。
- その場でジャンプ＜移動系＞……二脚、多脚のみ有効。実行されたその場所でジャンプする。
- 敵探索＜探索系＞……設定領域内に敵の機体があるかどうかを探索する。（E 100M）
- 味方探索＜探索系＞……設定領域内に味方の機体があるかどうかを探索する。（F 100M）
- 障害物探索＜探索系＞……設定領域内に障害物があるか探索。なお、探索は障害物の中心点のみ。角度は広めに。（100M）
- 飛来物探索＜探索系＞……設定領域内の飛来物を探索。飛来物は弾丸など。ただし至近距離の味方の弾丸には無効。（100M）
- ミサイル探索＜探索系＞……設定領域内にミサイルがあるか探索。主に誘導妨害をするときに使用する。（100M）
- 爆発物探索＜探索系＞……爆発物が設定領域内にあるか探索。しかし、爆発する敵機体までは含まれない。（100M）
- メイン武器発射＜攻撃系＞……設定領域内に敵がいるときにメイン武器を発射する。索敵距離は200Mに固定。

Carnage Heart
カルネージハート

ジャンル	SLG		価格	¥6,800
メーカー	アートディンク		対応周辺機器	メモリーカード（5ブロック）
発売日	'95年12月8日（発売中）			

チップの内部設定

プログラムの優劣を決めるのは、いかに分岐をうまく使っていくかにかかっている。当然、その内部設定も非常に重要になってくる。この内部設定はチップによって、矢印の方向を決めるだけのものや、それに加えて有効距離・角度・中心軸を設定していくものがある。

この設定の違いはどう影響するか「回避」を例にとって説明しよう。「前方から飛来物が来る」場合、内部設定80Mでは過敏に反応しすぎ自分に向かってきていないものまで回避してしまう。次に、内部設定50Mではショットガンを撃たれたとき、回避が間に合わないことがある。そして内部設定10Mでは、回避行動をとろうとするものの実行までのタイムラグで被弾してしまうことが多いのだ。つまるところ内部設定は、その機体に合わせて変更していくしかないのだ。



▼チップの内部設定画面。数字系は右のバーで、中心軸は円内部を直接操作する。矢印は左のスイッチで変更。

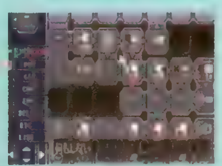
▲この設定1つでも、機動兵器の性能がまるで変わってくる。いい設定にするには何回も微調整が必要だ。

行動別のプログラム製作

プログラムを製作するときは、戦闘中の行動別に組むことがオススメ。なぜなら、各要素が組み合わさったものは、改良しにくいからだ。



▲行動別にプログラムを組めば、変更がしやすい。



▲あえて移動しないというのも戦術の1つかも。

攻撃 攻撃は、ほかの設定とは違ってチップ1つのみで実行できる。極端な話、チップテーブルに攻撃チップ1つだけでも戦えてしまうのだ。しかし、これでは攻撃にバリエーションがなくなるが…。

回避 どんなに装甲が厚くても、攻撃を受け続ければ絶対に勝てない！　したがって、いかに攻撃を避けるか？…これが重要になる。回避は、基本的にジャンプだが、車両や飛行型はジャンプできないぞ。

移動 敵を攻撃できる距離まで移動、または逃げるため、もしくは味方と一定の距離を保つため…といろいろな要素があるのがこの移動。しかし、単に進むだけでは意味がない。チップの構成を考えて！

索敵 戦いかたによっては、もっとも重要なのがこの索敵。ちなみに、ここでは「敵を発見し、敵に向かって進む」までを索敵とする。この探索も、チップ1つだけで実行可能。あとは組み合わせかた次第。

その他 その他は、チャンネル・カウンタチェック系がそれ。これはハッキリ言って、初心者は手を出してはいけない！　しかし、これをマスターしてしまえば、さらに戦闘プログラムに幅が出てくるハズ。

うまくプログラムが作動しないとき

ここでは、初心者戦闘プログラマーが陥りやすいところをQ＆A方式で解説していくぞ。

Q：設定した命令を正確に実行してくれません！

A：実はチップにより、優先度というものが存在する。優先度は、移動系→攻撃系→ジャンプ系で高くなるぞ。これを覚えておこう！

Q：それでも命令を実行しません！

A：さきほども書いたが、移動を除くアクション系のチップは、実行のあとタイムラグがある。この間も当然処理は進んでいて、その間のアクション系のチップは無視されてしまう。つまり、メイン武器発射のすぐあとにサブ武器発射のチップを置いても実行されることはないのだ。

Q：味方が1カ所に固まってしまいます。

A：これは味方の位置によってジャンプする方向を変える方法がラク。方法として、2分の1のランダムで左右どちらかにジャンプするのがいちばんカンタンな方法だ。

Q：戦闘開始時味方の攻撃も避けてしまいます。

A：味方が密集している場所で飛来物探索を行って、飛来物がある場合はカウンタを加えながらループ。そして一定値になったら回避行動へ。これで少しは、ムダな動きを避けられる。

Q：対戦での戦法を教えてください！

A：対戦というものは、1回限りの戦いだ。したがって、サブ武器などを温存しても意味がない。時間によって、全弾発射などを景気良く使っていこう。また、メインはショットガンがかなり有利、サブ武器を使う人はミサイルよりロケットが有利なのを覚えておこう。

サブ武器発射＜攻撃系＞……設定領域内に敵がいるときに最大5発サブ武器を発射する。索敵距離は200Mに固定。	メイン武器残弾数チェック＜状態チェック系＞……メイン武器の残弾数によって分岐。1～100の間で設定可能。	次の行動が可能になるまで処理を止める＜特殊系＞……ジャンプ中に、攻撃のチップが来てしまったときなどに有効。	味方機体の残数チェック＜特技系＞……行動可能な機体によって分岐設定ができる。
格闘＜攻撃系＞……二脚、多脚のみに有効。前方30M以内に敵がいるときに格闘を行う。そり攻撃力は上位に位置。	サブ武器残弾数チェック＜状態チェック系＞……サブ武器の残弾数によって分岐。1～100の間で設定可能。	自爆＜特殊系＞……その名の通り、自分の機動兵器が自爆する。もう、どうしようもないときに……。	チャンネル発信＜チャンネルチェック系＞……1～5のチャンネルに1色の信号を発信。発信した機体も受信が可能。
燃料チェック＜状態チェック系＞……残りの燃料により分岐。燃料が0になると、行動不能になってしまうぞ。	その場で伏せる＜特殊系＞……二脚、多脚のみに有効。ちなみに伏せたほうがジャンプよりも防御力が上がる。	何もしない＜特殊系＞……その名の通り何もしない。チップとチップをつなぐ処理の通路と考えればよい。	チャンネル設定＜チャンネルチェック系＞……1～5までのチャンネルに1色の信号を設定。受信の時点で分岐。
破損度チェック＜状態チェック系＞……自機の破損度により分岐。危険になったときに自爆する、などに有効。	自機ロック妨害＜特殊系＞……妨害波発生装置を装備しているときに有効。自機を狙ったミサイル誘導を妨害する。	ランダム要素を設定〈特殊系〉……ランダムで戦闘プログラムを分岐させる。分子・分母は1～99で設定可能。	指定のカウンタに計算した数を入れる＜カウンタチェック系＞……A～Eに足す、引く、掛ける、代入の動作を実行。
機体温度チェック＜状態チェック系＞……機体温度により分岐。ちなみに、温度が80を越えるとダメージを受けるぞ。	実行中の命令中止＜特殊系＞……移動の停止や機体温度と併用した射撃の中止などに使える。	時間チェック＜特殊系＞……戦闘開始からカウントを始め、その時間によって分岐設定ができる。	指定のカウンタが指定した数字になったら分岐＜カウンタチェック系＞……A～Eが指定した数になったら分岐。

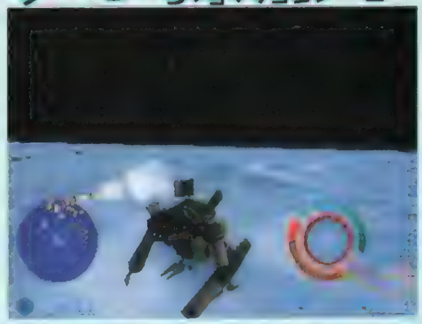
電撃PSスタッフが作ったプログラムを 開発元 アートディンクが採点！

ここでは、電撃ＰＳスタッフが作った戦闘プログラムを開発元であるアートディンクのかたに採点してもらおう、という無謀極まりない企画を実行する。もちろん読者のみなさんの代表なので、恥ずかしくない戦闘プログラムを…と思っていたのだが、そこはバカの集まりの電撃ＰＳ。中には、とてもプログラムと言えないものまである。まあ、それはご愛敬ってコトで…。

なお、使用する機体は「一式月影」、エンジン・武装などの装備品はゲームスタート時のもの、そしてＣＰＵは「ＮＰ－４６８ＦＸ」だ。

なぜ全員装備を統一したかというと、右のページでやっている１対１の対戦をさせるため。ここで機体や装備が変わってしまったら、「プログラムが悪いんじゃなくて機体が悪いの！」なんて不届き者がでる。それに同じ土俵で勝負しないと、どれが優れた戦闘プログラムか分からない。やはり、ここは同じ機体で勝負しないと。

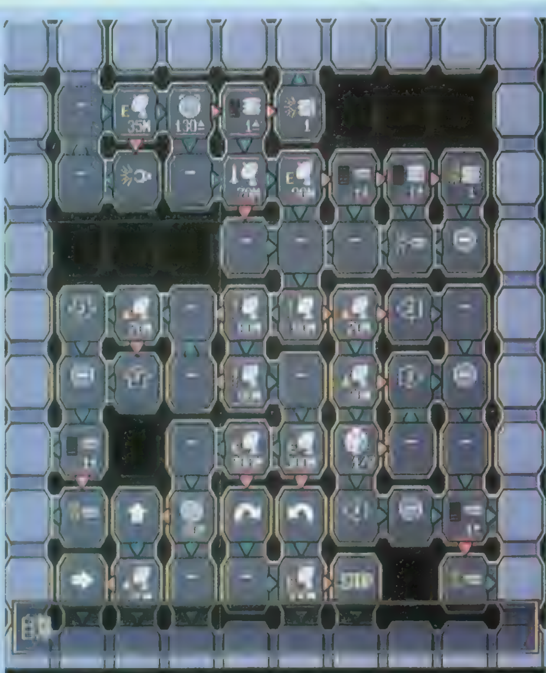
ちなみにＣＰＵの「ＮＰ－４６８ＦＸ」というのは、チップテーブルが８×８マス、処理速度がゲーム中いちばんの低速。これと戦闘プログラムの相性で勝負が決まると言っていいぞ。



▲電撃ＰＳが作った戦闘プログラムを開発元アートディンクさんが採点！　はてさてどうなりますやら……。

兵器名　九六式・千手観音

◉電撃スタッフ・Ｔのプログラム



こんなヤツを作りたい

●設計コンセプト

①敵の弾切れを待つため、80秒まで前進なし。②最優先事項は「格闘」。③130秒経過で、サブ兵器全弾発射。④レーザーぐらい避けれるように。

●実は…こんなふうにしたかった

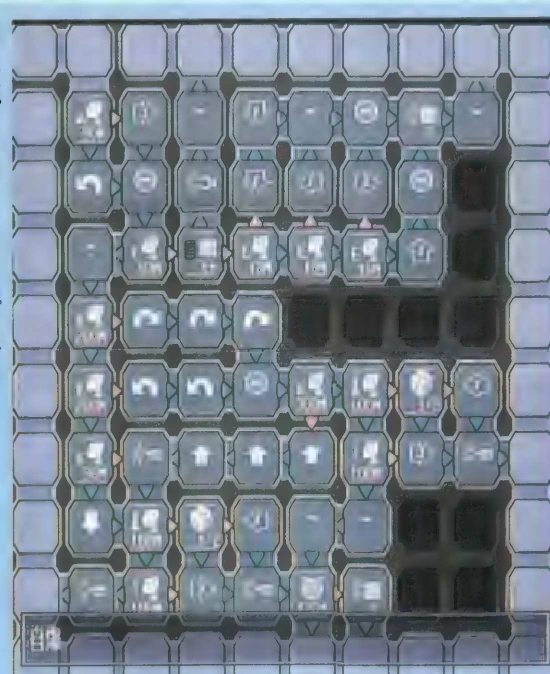
①弾切れした敵との距離を50M以内に保ちたい。②80秒までは敵と自分の間に壁を置き、距離を300Mに保ちたい。

開発者の目

コンセプトはわかります。しかし、他の機体と対戦すればわかることですが、その前につぶされることでしょう。そこで、もう少し手数を出しながら牽制しつつ反撃のチャンスを待つ戦法に切りかえたほうがいいと思います。〈※一部要約しました。以下のコメントはすべて要約しています。なお、アートディンクさんはすべての機種の改良版を電撃PSに送ってくれました。感謝感激雨あられ状態です。（担）〉

兵器名　TAC☆迎撃スペシャル

◉本誌ライター・Ｔのプログラム



こんなヤツを作りたい

●設計コンセプト

①接近戦を嫌う。②索敵能力を高めて、あまり動かないように。

●実は……こんなふうにしたかった

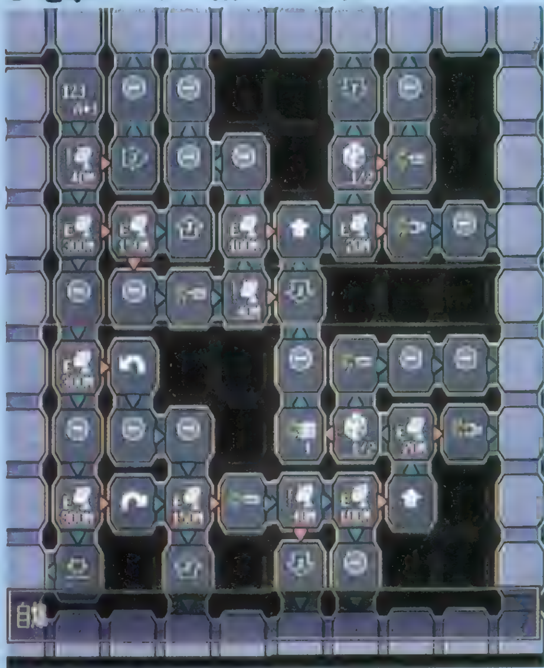
①遠距離での索敵→行動のパターンでミスで、敵が近くにいないときの動きがヘンなので直したい。②障害物にひっかかったり、障害物の向こうにいる敵に撃ってしまう。③サブ兵器を有効的に使うには？

開発者の目

最初の索敵はやり方の１つですが、索敵を完全にしたいなら300m範囲で検索し、徐々に範囲を狭めるのが良いでしょう。このプログラムでは200mで左右を見て行動するので、探知しない機体が出ます。これでおかしな動きになるのです。また攻撃は、有効範囲を考え「前方○mに敵がいたら攻撃」で、むやみに近づかなくなります。あとは130～190mはロケット、他はレーザーにすれば効率が良いはずです。

兵器名 シンシア

◉電撃スタッフ・Mのプログラム



こんなヤツを作りたい

●設計コンセプト
①常に一定の間合いを保ちつつ、射撃し続ける。
●実は…こんなふうにしたかった
①プログラムに移動が少ないため、障害物・ハマリ等の対策がまったくない。②完ぺきな仕上がりを目指すと、プログラムがパンクしてしまう。最低限「攻撃の回避行動」「攻撃」「敵を正面にとらえる」の要素をプログラム内に入れたい。

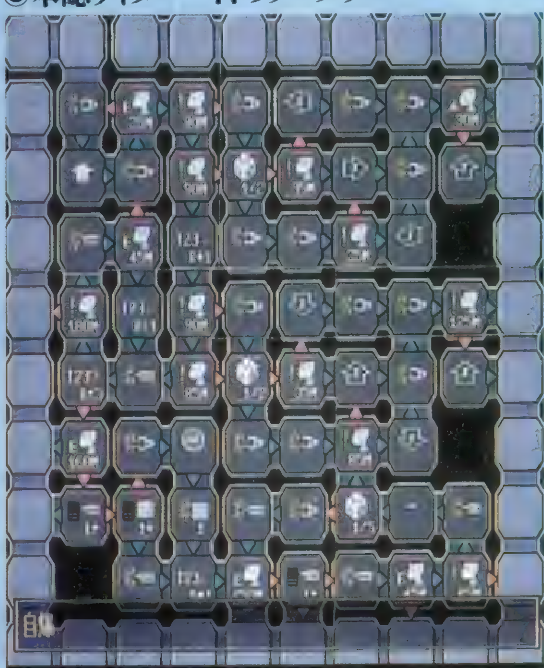
開発者の目

対戦中の敵との間合いを考えると、索敵チップのあとに攻撃チップを置くようにしていけば間違いが起こらなくなるでしょう。

そして、プログラム途中に目立つ「行動可能になるまで待つ」は、あまり多く入れすぎないことです。これを多用すると戦闘中にスキが目立つようになります。くれぐれも「絶対に何かをさせたい！」とき以外は使用しないほうがいいと思います。

兵器名 ホスト中川 mk-2 SP-EX

◉本誌ライター・Nのプログラム



こんなヤツを作りたい

●設計コンセプト
①人間同士の1対1の対戦では「東方不敗（注・メチャ強のアニメキャラ）」と呼ばれるくらいのを作る。②敵の攻撃を避けて距離を保ち、チクチクいやらしく攻撃していく。
●実は…こんなふうにしたかった
①本当に、東方不敗と呼ばれるくらい無敵にしたい。②やはり東方不敗なので、できればアニメに忠実な格闘重視のロボットに変更したい。

開発者の目

1対1の戦闘で重要なのは、いかにして敵にダメージを与えるかです。そのため、格闘に強い機体を作るには、ハードの設計から検討し直したほうがいいと思います。

私の場合は、ショットガン+ロケットで作りましたが、これなら弾幕をはれるのでかなりの確率で当てることができます。レーザーはよけ重視の機体には、まず当たらないことを覚えておくと良いでしょう。

対戦レポート

アートディンクさんの採点はキビシかった……しかし、本当に改良前とあとでは変わっているのか!? 人をすんなり信用しない（笑）電撃PSは、改良前と後との対戦を行った。…でも、結果はさんざん。4体とも改良後のほうが強かった。しかも「シンシア」などは、完全に破壊されてしまったのだ。

そこで、今度は改良後の4体ではどれがいちばん強いのかを試すことにした。結果は、下を見てくれ。

A▶九六式・千手観音（改）

対B ○ 対C × 対D ×

第1回戦・対「TAC☆迎撃～改（以下B）」は、「九六式～改（以下A）の勝利。

第2回戦・対「シンシア改（以下C）」は、Aの負け。

そして、第3回戦・対「ホスト～改（以下D）」はAの完敗だった。

B▶TAC☆迎撃スペシャル（改）

対A ○ 対C ○ 対D ×

第1回戦・対「A」は、本当に僅差でBの勝利だった。

続いて第2回戦・対「C」も、危ないところで、からくもBの勝利した。

しかし､第3回戦・対「D」は、Bのほうが完全に破壊されて完敗だった。

C▶シンシア（改）

対A ○ 対B × 対D ○

第1回戦・対「A」は、時間切れだったが、ノーダメージでCの勝利。

第2回戦・対「B」は、Cが善戦しつつもBに敗れた。

第3回戦・対「D」は、時間切れによりわずか4%差でからくもCが勝利した。

D▶ホスト中川mk-2SPEX（改）

対A ○ 対B ○ 対C ×

第1回戦・対「A」は、Aを完全に破壊し、勝利。

続いて第2回戦・対「B」も、Bを完全破壊。

しかし､第3回戦・対「C」は、なかなか勝負がつかずに時間切れとなり、4%の差で負けてしまった。



もし街中がおばけ屋敷だったら…!?
こうもり城へ
いらっしゃい!!!
Welcome to Sister-Joan
PRES
CASIO
ネットゲーム
プレイ期間
96年4月～
97年3月
ペンシルヴァニア州シスタージョウン。
世界でもっともエキサイティングな観光都市の目玉は
なんと本当のモンスター！恐怖と謎と陰謀あふれるこの街に、
古今東西のモンスターと賞金稼ぎが一挙集結、
大騒動がまきおこる。
それが！遊演体のおくるノンストップモンスターコメディ、
ネットゲーム96…
こうもり城へようこそ
Welcome to Sister-Joan
■ネットゲームは真剣勝負！
たのしもうとすればするほど手応えがある　それがネットゲームです。気がつけばあなたは奥の深い「こうもり城」世界にどっぷりハマってしまうハズ
■ネットゲームは手軽でカンタン！
ネットゲームは郵便を使った誰にでもできるゲームです　パソコン等、特別な機械は不要です
■ネットゲームは楽しい！
毎月発行される会誌には、奇々怪々な事件を特集した読みもの、マンガ、読者からよせられたメッセージ等、ゲームに役立つ情報が満載　連絡を交わして仲間をふやせばもう戦友気分？
■マスターはクセモノそろい!?
我々ネットゲームマスターはだれもが楽しめる空間を提供し、フォローをつとめるプロフェッショナルです　舞台はひとつでも、そのゲームスタイルはマスターごとに千差万別　あなたに合った遊び方がえらべます　ハマリ度には自信があります。
■もっとネットゲームが知りたい！
そんなひとには角川スニーカーG文庫「ネットゲームがよくわかる本」がオススメです　本屋さんでどうぞ。
■まずは参加案内パンフレットを請求だ！
パンフレットは無料です　右の資料請求券にお名前と住所を書いてハガキの左下スミに貼り、下記「遊演体」N96パンフレット係までお送りください。複数希望の方は希望冊数を記入してください　資料請求券はコピーでもOK　FAXでも受け付けてます。――FAX.0427-45-7199
you-en-tai 遊演体
株式会社 遊演体 〒228 神奈川県相模原市上鶴間3490番地第2足立ビル4F
〒□□□-□□　資料請求券　電撃プS②
ご住所
お名前　様


PlayStation
誰よりも早く、
君だけにT-Zの秘密を教えよう。
プレイステーション専門4誌合同企画
TIZ、合計20,000名様・
ティズ
スペシャル・プレビューCD-ROM
プレゼント!!
TIZスペシャル・プレビューCD-ROMを合計20,000名様に抽せんでプレゼント。
詳しくはプレイステーション取扱店の店頭ポスターまたはチラシをごらんください。
◎期間1996年2月23日(金)~3月8日(金)
電撃PlayStation
プレイステーション
THE PLAYSTATION
PlayStation
スペシャル・プレビューCD-ROM
TIZ 特集号
プレイステーション専門4誌合同企画
各誌のTIZ特集号
CD-ROMの内容は、
同じものです
3月22日(金)発売予定
予価5,800円(税抜)
ゲームを、ゼロから変えてみた。
Playing Movie Game
TIZ
TOKYO INSECT ZOO
株式会社ゼネラル・エンタテイメント
〒153 東京都目黒区目黒2-10-8 第二アトモスフィア青山4F TEL.03-5496-3925(代)
協力:(株)ソニー・マガジンズ／ソフトバンク(株)　徳間書店インターメディア(株)
(株)メディアワークス(五十音順)
※ゲームを始める前に、取扱説明書を必ず読んでください　©1995 GE
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
GE
株式会社ゼネラル・エンタテイメント

PRESENT

電撃プレイステーションS 読者プレゼント

電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝のしるしのプレゼントです。今回も当選者の数がかなり多いので、いつもは送っていない読者の方もぜひ意見を書いて送ってください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、別ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者は6月号（4月30日発売）で発表します。なおアンケート回答の内容は当選・落選には関係ありませんので、できるだけ正直に、正確に、すべての質問に答えてください。



3名

①第4次スーパーロボット大戦S
（提供／バンプレスト）



3名

②うえるかむはうす
（提供／ガスト）



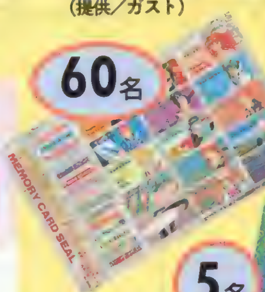
300名

③ウィザーズハーモニー マウスパッド
（提供／アークシステムワークス）



1名

④ときめき対戦ぱずるだま 宣伝用ポスター



60名

⑤ときめきメモリアル メモリーカードシール



5名

⑥ユニバーサル バーチャパチスロ テレカ
（提供／マップジャパン）



5名

⑦ネオ・プラネットテレカ
（提供／マップジャパン）



5名

⑧カゲキの競馬天国
（提供／光栄）





5名

⑨鉄拳2 スペシャルカレンダー
（提供／ナムコ）

SLGはPSで
どこまで
伸びるのか!?

直撃 ソフトメーカー質問箱 S スペシャル

SLGファンの立場で PSの真価を徹底検証

シミュレーションゲーム（ＳＬＧ）ほど、一つの枠組みの中で千差万別なタイプのゲームが存在するジャンルはないだろう。もともとがマニアックなイメージの強いジャンルだったけど、最近は『ときめきメモリアル』の大ヒットに代表されるように、一般ユーザーにも広く親しまれるようになってきた。それだけに、ここ最近読者の興味もかなりＳＬＧに向けられてきたようで、新たにファンになり始めた人も多いようだ。

そんな訳でこの号がＳ増刊号であることにちなみ、今回はＳＬＧをテーマにあつかってみたいと思う。このジャンルがＰＳという晴れ舞台でどのくらいがんばっているのか、そして今後のラインナップの動向はどうなりそうなのか？　メーカーの生の声でＰＳを様々な角度から検証する、このコーナーならではの新たなＳＬＧ像を早速見ていくことにしよう。



▲「信長の野望」シリーズも人気が高い。

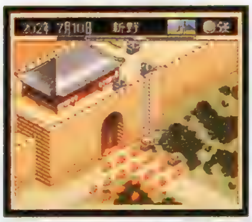
ハードの活用度をチェック　SLGを作る上で、PSはどう使われているのか

PSのCPUは戦略SLG向きなの？

戦略ＳＬＧなどＣＯＭの思考が必要になるゲームで、一般にＰＳは思考時間が短いと評価されている。その点についてメーカーはどう分析しているのか伺ってみたぞ。

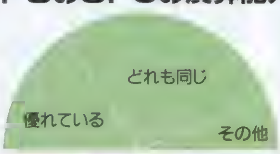
まず、他機種と比較した場合のＣＰＵの演算能力は３割近いメーカーがＰＳ有利と回答していて、ＰＳが不利と応えたメーカーは１社もなかった。それに加えて、ＣＯＭ思考を設計したり開発したりしやすいか、との問いには、〝はい〟という答えが〝いいえ〟の３倍近くも集まった。

演算能力でパソコンにはかなわないとする声もあったけど、これなら今後の戦略ＳＬＧでも速い思考を期待してもいいだろう。



◀『三國志Ⅳ』などはCOM思考の速さが好評だった

PSのCPUの演算能力



マウスやメモリーカードの使用法は？

１つのＳＬＧで１枚のメモリーカードを使ってしまう例について、反対派の方が容認派の３倍ほど多かった。これからはセーブに使用するメモリーカードのブロック数は少なくなっていくと期待できそうだ。

また、マウスの必要性をどのくらいに考えているか聞いてみると、〝マウスを前提にする〟8.9％、〝マウスならベター程度に考える〟62.2％、ということで、あった方が便利だがなくても支障ないくらいに捉えれていればいいだろう。加えて、キーボードなどの入力機器の登場については〝希望〟12.5％、〝とくに必要と思わない〟81.3％と、消極的な意見が多かった。



▲キーボードが欲しい『カルネージハート』。



◀メモリーカード一枚が必要な『Ａ.Ⅳ』。

メーカーの認識度をチェック　PSのユーザー層にふさわしいソフトとは？

メーカーが分析するPSのユーザー層は？

メーカーは市場のニーズに的確に応えるために、ユーザーの傾向や好みを独自に調査している場合が多い。それでは、メーカーから見たＰＳのユーザー層とはどんな感じに写っているのだろうか？　今までこの点について調査したことはなかったので、この機会に伺ってみたぞ。

その結果、メーカーから見たＰＳユーザーは〝他機種に比べて年齢が高い〟〝マニアックに偏らない一般的な人が大半を占めている〟と分析されていることが分かった。続いて〝他機種も持っている人が多い〟〝アニメ（声優）ファンが多い〟〝やや男性が多い傾向にある〟という指摘も多かった。

この結果は編集部による読者層の分析ともほぼ一致しているのだけれど、ＰＳユーザーの一人であるキミはこれらの点に該当していたかな？



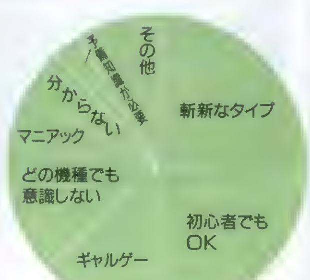
◀PSユーザー層向けだったらしい『ウィザーズハーモニー』。

PSユーザー向きのソフトって何？

ＳＬＧとは、他ジャンルと比較すると、対象をしぼった作品になりやすい傾向にある。そこで、メーカーが考えるＰＳのＳＬＧラインナップの傾向について調査してみたので、左のアンケート結果と見比べてみよう（ちなみに〝初心者でもＯＫ〟というのはマニアックではないもの、〝予備知識が必要〟とは歴史ものなど世界観にクセのあるものを示している）。

こうして見ると、メーカーがＰＳならではのラインナップを考える時には、「ゲーム慣れした人にも興味を引きやすいもの」、「一般を相手にしたもの」、「男性やアニメファンをターゲットにしたもの」が、それぞれトップ３に並んでいるのが分かる。

やはり、メーカーはＰＳユーザーに合ったソフトに重点を置いているんだね。



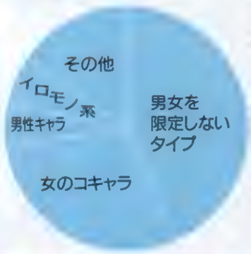
未来のSLGをチェック① これからのPSにどんなSLGが現れるのか

題材はやっぱり女のコキャラなの？

今、ＳＬＧの中で一番人気といえば、育成ＳＬＧにキマリだよね。そんな育成ＳＬＧには読者のみんなも興味津々だと思うので、それについて掘り下げた質問もたくさんメーカーにぶつけてみたぞ。

まず、育成ＳＬＧを出すとしたら、パラメータ上げ下げの題材は何にしたいか聞いてみた。編集部では〝女のコキャラ〟の回答が一番と予測していたのだけど、フタを開けてみると〝男女を限定しないタイプ（植物など性別による好みの違いが生じないもの）〟が最も票を集めていた。今は女性キャラが主体だけれども、これからは違う題材を扱った育成ＳＬＧが増えていくことも十分考えられるぞ。

なお〝男性キャラ〟は〝イロモノ系（モンスターの育成や、筋肉美を鍛えるなど）〟と同じく、あまりメーカーは目を向けていないようだ。女性ユーザーにとっては、ちょっと残念な結果だったかな。



どんなシステムがメインになりそう？

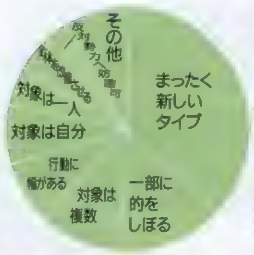
次に、育成ＳＬＧを開発するとしたら、どんなシステムにしたいかについてアンケートしてみた。

まず、〝まったく新しいタイプ〟がトップなのは注目に値する。既存のゲームをマネるのではなく、新しいものを作ろうとするメーカーの意気込みは心強い。将来、これがどう実を結ぶか楽しみだね。

育成ＳＬＧのパラメータ変化の対象には〝複数〟〝一人〟〝相手ではなく自分〟の３種類が考えられる（それぞれ『卒業』『プリンセスメーカー』『ときめきメモリアル』を想像してもらえれば分かりやすい）。円グラフを見て分かる通り、その３種類の中では〝対象が複数〟というシステムがもっとも注目されているようだ。

また、全体のパラメータをアップさせるよりは、一部のパラメータアップに的をしぼるタイプの方が強く指示されている。

今後の動向がこれである程度予想できるね。



エンディングのあり方は？

育成ＳＬＧでは、エンディングが数種類用意されていて、真のエンディングが最終目標だけれども、プレイヤーの解釈次第で全てがハッピーエンディング、というのが定番になっている。こんな設定には、半分近いメーカーが「これからも主流」と回答しているので、たくさん用意されたエンディングを期待している人は、これからも楽しみが尽きないぞ。

ほかにも「事実上のエンディングがないタイプ」「エンディングに〝悪〜良〟までランクがついていて、プレイヤーはよりいい結末をめざす」などの案が、それぞれ１割近いメーカーから挙げられていた。将来、今とはまったく性格の違う設定のエンディングに、お目にかかれるかもしれないね。



◀今や、エンディングが多岐にわたるのは育成ＳＬＧの常識。それゆえに、プレイヤーは繰り返し挑戦したくなるのだ。

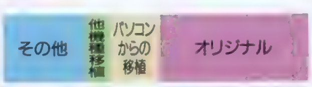
未来のSLGをチェック② 注目の育成SLG－これからはどう発展するのか

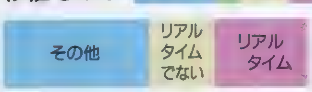
主流になるのはどっち？ オリジナル？ 移植もの？ リアルタイム？ それ以外？

最後に、今後ＰＳを賑わすＳＬＧ全体のラインナップについて占ってみることにしよう。

ＳＬＧを出す場合、オリジナルにするか移植ものか、予定を伺ってみた。すると、オリジナルが約半分の50.8%を占め、ＰＳを持っていないと遊べないゲームが、これからドンドン増えそうだと感じさせられた。ちなみに、移植ものではパソコンからの方が他のゲーム機よりもずっと多く、パソコンに良作が多いＳＬＧならではの特徴が見られた。

リアルタイムに進行するタイプとそうでないタイプの傾向を調べると、リアルタイムを挙げる声がやや多く、この結果が将来どう現れるも注目される。





これからはどんなタイプのSLGが増えそうなのか？

まだ正式発表していないタイトルも含め、各メーカーさんが出したいと思っているＳＬＧの予定もコッソリと聞いてみたぞ。数あるＳＬＧのタイプで、これからはどれが増えていきそうなのか調べてみよう（ちなみに、環境ＳＬＧとは『アクアノートの休日』タイプ、対戦ＳＬＧとはパラメータなどで設計したキャラを戦わせるタイプのことだ）。

まず、23.4%と育成ＳＬＧが僅差ながらもトップで、これはもう予想通りだね。次に、Ｓ・ＲＰＧ、戦略ＳＬＧ（この場合Ｓ・ＲＰＧは含まない）などが続いている。これらは定番というべきタイプなので、このトップ３の順位が動くことはほとんどなさそうだ。

環境ＳＬＧとして発売された『アクアノートの休日』は、今までにない画期的な路線として成功を収めた作品である。その反響が大きかっただけに、これを追う新作も待たれるのだけれど、今回のアンケート結果をみると、あまり数がそろうことはなさそうだ。

ちなみに、『ポピュラス』のようなタイプのＳＬＧについては、出したいとの話が出たメーカーは１社もなかった。これは少し意外だったような気がする。





No.1

◀不動の人気を誇る育成ＳＬＧ。これからの主流はコレか？

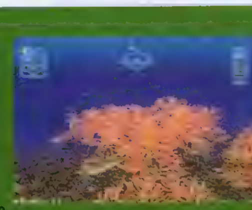


No.2

▶「ＦＥＤＡ」などのＳ・ＲＰＧも注目を集めている。今後のラインナップからは目がはなせないぞ。

PSがSLGの新たな歴史を刻むことを願って…

SLGにスポットを当てた今回のアンケートでも、興味深い話がたくさん飛び出したね。SLGはその性格上、PSの主力ジャンルにはなりにくそうだけど、育成SLGを中心にこれからもドンドン発展していくのは間違いないだろう。また、PS向きのソフトや今後の育成SLGのシステムなどを調査した折に、メーカーが新鮮さやオリジナリティを大切にしていることが、十分すぎるほど伝わってきた。きっといつか、新しいスタイルのPSだけのSLGが遊べる日も実現するに違いない。その日を夢みて、PSのがんばりに期待して待っていよう。



◀「アクアノート」のような新鮮な作品にも期待。

電撃格闘術

弐

F2……天裂き、地を割り、そして人外の力を手に入れる。それができぬなら、無敵は名乗れない。遥か思う、何も知らなかったあの頃を。信じていたあの頃を。自分の可能性におぼれ、見失い、迷い、溺れたあの頃を。歯を食いしばり、拳を握りしめ……自らの爪が自らの拳に食い込むほど、震えながら血の涙を流すほど……強くなる。そのための全てがここにある。それは……咆哮だ。

★電撃PS★ 宇宙一計画 作戦その2

勝ち抜くための戦闘読本
鉄拳2
ガンダムVer.2.0
ギャラクシーファイト
アドヴァンストV.G.
あすか120%
ヴァンパイア

電撃プレイステーションF2
3月14日発売

今後の電撃PSスケジュール

2/29　月刊・電撃プレイステーション4月号
3/14　増刊・電撃プレイステーションF2
3/30　月刊・電撃プレイステーション5月号
4/中　増刊・電撃プレイステーション？



メモリーS
SLGは戦略が大事。恋愛だって、戦争だって、育成、経営なんだって、うまくやるための方法を探し出すのが決め手です。そんな決め手を残さず伝授。これですべてがうまいくいく！……はず……絶対！
義理
◆ときめきメモリアル
◆アクアノートの休日
◆三國志Ⅳ
◆ファルカタ
◆ーマパーク
◆AⅣ GLOBAL
◆etc……
イラスト／七瀬葵

ときめきメモリアル

forever with you

『ときめきメモリアル』をプレイし尽くすための完全データファイル。すべてのイベントビジュアルを満載し、さらに文化祭のキャストまでも網羅した完全無欠の保存版!!

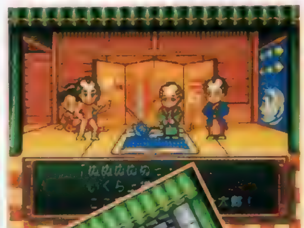
ジャンル	SLG	価格	¥6,800(限定版：¥9,800)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	マウス メモリーカード(1ブロック)
発売日	95年10月13日		

本邦初公開！文化祭の全キャスト!!

今まで、「あの人じゃないかな～？」とか「たぶんこの人じゃないかな？」とか、いろいろ予想はしていたけれどイマイチ確信が持てなかった文化祭のキャスト。『ときめき』の声優ファンならもう分かっているかも知れないけど、正式なものを入手したぞ。「なるほど、この人だったのか！」というのもあれば、「ええっ、あの人がこんな役を!?」というものもある。どこまでも止まらない電撃PSの『ときめき』ページは、さらにディープなネタを追求していくぞ!!



▲出演者がもっとも多いのがカルトマン。劇のテンポもよく、シュールなクイズがイカス。金月さんの悪役にも注目だ。



◀清川さんも「特に殺陣のところがよかった」と喜んでくれるのが金太郎侍だ。



◀3年目の劇にしては、いまいちギャグに乏しいが、それはそれでナイスなのだ。

●九伊豆戦隊カルトマン

禅門怪人モンドー／関根明子さん、面黒ゼミナー／金月真美さん、ナゾラー1号／菊池志穂さん、ナゾラー2号／上田祐司さん、ナゾラー3号／よしきくりんさん、カルトレッド／川口雅代さん、カルトブラック／菅原祥子さん、カルトブルー／津野田なるみさん、カルトイエロー／鉄炮塚葉子さん、カルトピンク／栗原みきこさん、ナレーション／笹木綾子さん

●金太郎侍

越後屋／中友子さん、勘定奉行・大橋台善／五十嵐麗さん、娘／黒崎彩子さん、金太郎侍(吉宗)／関根明子さん、先生(用心棒)／笹木綾子さん

越後屋と勘定奉行の掛け合いは必聴だぞ！

●ロメオとジュリエッタ

ロメオ／笹木綾子さん
ジュリエッタ／金月真美さん
ナレーション／黒崎彩子さん
ちなみに番長戦の天使の声は黒崎彩子さんが担当している。

謎の多い女、紐緒結奈その登場パターン

世界征服を狙い、科学という悪魔に魂を売った女……そう、我らが紐緒結奈様。彼女の登場パターンは、他の女のコに比べてダントツの数を誇る。科学部・電脳部の2つの部活の場合と、合宿での出会いを含めると、なんとその数は10個！　これをすべて見ずには、世界征服なんて夢のまた夢。ましてや彼女の下僕にすらなることはできない(笑)。紐緒ファンを名乗るなら、これらすべてを見ること。紐緒閣下もきっとそれを望んでおられるはず。そのためには邪魔者を叩き潰し、殺人コアラの攻撃にも宇宙人の襲撃にもひるんではいけないのだ！



▲この登場のしかたは、けっこう見ているんじゃないかな？　パターンはランダムだから、1度も見たことがない人もいるかもしれないね。



▶これらの他に、クリスマスパーティや合宿での出会いもある。強制入部させられるのも紐緒さんだけだしね。



スケジュールを把握することが重要

再三に渡って掲載してきた、この予定表とパラメータ変化表。もうしつこいぐらいに掲載した理由は、これが基本中の基本だからだ。年間のスケジュールなどを頭に入れておかないと、お目当てのイベントを見ることは困難になる。またパラメータの増減をしっかり把握していないと、かたよった能力値になってしまい、好きな女のコからの告白はとうてい望めない。やみくもにプレイしても、その先には「女々しい野郎どもの詩」が待っているだけだ。しかもカラオケバージョンかも知れない(笑)。頭の中で緻密な計算をしつつプレイする。『ときめき』とはそういうゲームなのだ。

メモを取るのも重要なのよ！

スタジアムの興行予定

月	予定
3月	プロレス
4月	野球
5月	野球
6月	プロレス
7月	野球
8月	野球
9月	野球
10月	野球
11月	プロレス
12月	休み
1月	プロレス
2月	休み

年間行事予定

入学式・始業式	4月4日
体育祭	6月第1土曜日
1学期末テスト	7月第3週
夏休み	7月24日～8月31日 （2年目は7月25日から）
夏合宿	8月第3週
修学旅行	2年目　9月第2週
文化祭	10月第2土曜日
2学期末テスト	12月第2週 （1年目は第3週）
クリスマスパーティ	12月24日
冬休み	12月25～1月7日
バレンタインデー	2月14日
進路決定	3年目　2月23日
卒業式	3年目　3月1日
3学期末テスト	3月第2週
ホワイトデー	3月14日
春休み	3月24日～4月3日

映画館、コンサート会場の公演予定

年月		映画		コンサート	
1年	春	休館		クラシック	KNM交響楽団
	夏	コメディ	おいらやってるよ	アイドル	盛田智佐
	秋	ラブロマンス	フォレスとガンプ	ロック	茶毛&明日
	冬	アクション	サマソー	ニューミュージック	WIZARD
2年	春	ホラー	フンガー	アイドル	甲玉リコ
	夏	アニメ	カンパンマン	ロック	XeXeX
	秋	アクション	睡拳・痛	クラシック	KNM交響楽団
	冬	ラブロマンス	愛のメロディ	ニューミュージック	Bees
3年	春	アクション	スピード／キング	アイドル	SNACK
	夏	ホラー	BANPO	クラシック	KNM交響楽団
	秋	コメディ	おめん	ニューミュージック	prf
	冬	ラブロマンス	恋と青春の旅立ち	ロック	リンスー

●ストレスと体調には気を付けよう！

主人公は体調が低いとケガをし、ストレスが高いとノイローゼになってしまう。そして体調とストレスの両方が悪化すると病気になってしまうのだ。もし病気になると強制的に休養するハメになるうえ、この状態でテストを受けるとさんざんな結果になってしまう。だけど、仲のよい女のコが土曜日にお見舞いにきてくれるという、うれしいイベントが起こることもあるぞ！　順風満帆な高校生活をとるか、少しでも女のコとの仲を深めるか、非常に迷うところだ。



▲こんなにストレスがあったら、もういつノイローゼになってもおかしくない。デートもいいけど休養もね。

コマンド別パラメータ変化表

クラブ以外のコマンドを実行したときの能力変化を、大まかに分類してみた。平日1日で数値が1変化した場合で、中ランクの変化と考えよう。

コマンド＼パラメータ	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系学習	↓	**↑**	↑	↑	↓	↑	↓	↓	↑
理系学習	↓	↑	**↑**	↑	**↓**	↓	↓	↑	↑
芸術学習	↓	↑	↑	**↑**	↓	↑	↓	↓	※
運動	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	**↑**	↑
遊び	↓	↓	↓	↓	↑	⬆	**↑**	↓	※
おしゃれ	↓	↓	↓	↓	↓	**↑**	⬆	**↓**	※
休養	⬇	—	—	—	—	**↓**	**↓**	↓	⬇

クラブ別パラメータ変化表

全11のクラブにおける能力変化をまとめたものだ。文系部はストレスがたまりやすく、運動部は体調が下がりやすいのが特徴といえるだろう。

コマンド＼パラメータ	体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文芸部	↓	**↑**	↑	↑	—	↑	↓	↓	**↑**
演劇部	↓	**↑**	—	↑	↑	↑	↓	↑	**↑**
科学部	↓	↑	**↑**	↑	—	↑	**↓**	↑	⬆
電脳部	↓	↑	**↑**	↑	—	↑	**↓**	↑	⬆
美術部	↓	↑	—	**↑**	↑	↑	↓	↓	**↑**
吹奏楽部	↓	↑	↑	**↑**	↑	↑	↓	↑	**↑**
野球部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑
サッカー部	⬆	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑
テニス部	⬇	↓	↓	—	**↑**	↑	↓	**↑**	↑
水泳部	⬇	↓	↓	—	**↑**	—	↓	**↑**	↑
バスケ部	⬇	↓	↓	↓	**↑**	↑	↓	**↑**	↑

↑ …たまに上昇　　↓ …たまに下がる
↑ …コンスタントに上昇　　**↓** …下がりやすい
⬆ …大幅アップ　　⬇ …かなり下がりやすい
— …変化無し　　※ …コマンドの成否で変わる

クリスマスパーティ

クリスマスパーティに参加するには、容姿か運動が以下の条件を満たしていないといけない。そして、無事に通過できた次の年は1つ上の数値でチェックされ、参加できなかった人は前年と同じボーダーで調べられるのだ。

	1回目	2回目	3回目
容姿	70	100	120
運動	150	175	200

女のコのイベント完全データ

誰よりも深く、どこよりもディープに愛する！

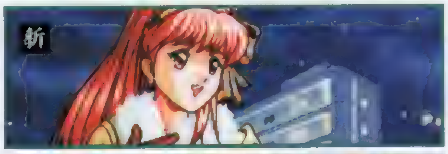


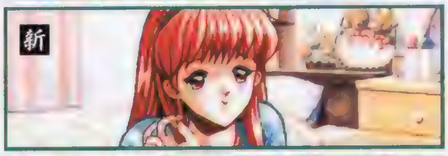
私たちのすべてを知って……

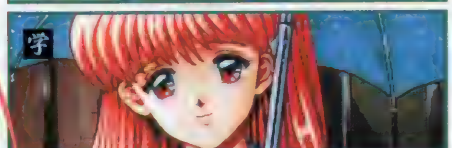
藤崎詩織

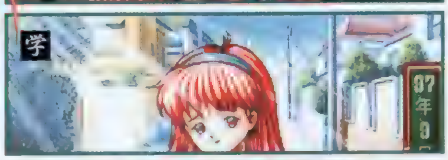
●誕生日……初期設定
●血液型……初期設定
●TEL……●×▲－×●▲●
●登場条件…最初から必ず登場している
●参照能力…すべて

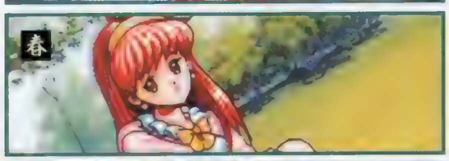
	条件
新	評価が非常に高い状態で、なおかつ鏡、美樹原より高いとき、クリスマスパーティに参加する。
新	詩織と主人公の誕生日を3月の日曜祭日に設定し、評価が高い状態で誕生日を迎える。
学	評価が非常に高ければ、夏服の期間中にランダムで発生。
学	評価が高い状態のとき、土曜日以外の平日にランダムで発生。
春	評価に関係なく、きらめき中央公園でデートをすればよい。
夏	1回以上プールでデートしていれば、2年目以降のプールで発生。
秋	評価が非常に高いとき、近所の公園でデートをすること。
冬	評価が非常に高いとき、遊園地で観覧車に乗ると発生する。

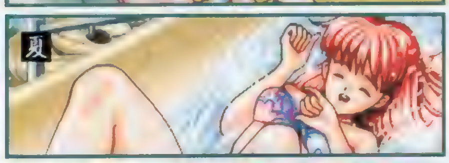














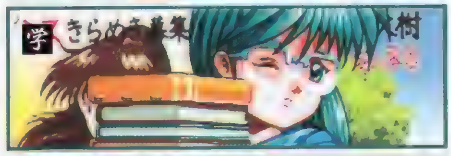


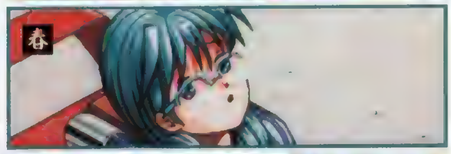
如月未緒

●誕生日……2月3日
●血液型……A型
●TEL……××▲－●▲●×
●登場条件…文系が55(75)以上のときに文系学習
●参照能力…文系、容姿

	条件
新	評価が高い状態のとき、体育祭で二人三脚を選び、如月の申し出を受ければよい。
学	評価が非常に高ければ、冬服の期間にランダムで発生する。
春	遊園地で絶叫マシーン・ビビールを選び、その後のセリフで「絶対乗るの」を選択する。
夏	評価が非常に高いときに、海へデートに行けば発生する。
秋	評価に関係なく、図書館に行けばよい。その後もランダムで発生する場合がある。
冬	2年目の『愛のメロディー』を見に、映画館へ行けばよい。主人公の選択によってセリフが変化。













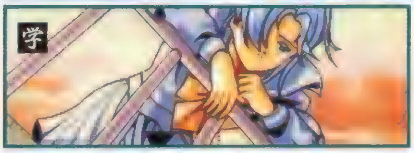


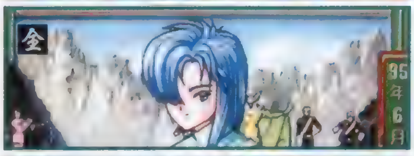
紐緒結奈

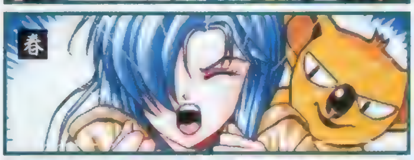
- ●誕生日……7月7日
- ●血液型……A型
- ●TEL……▲▲▲－●●×●
- ●登場条件…理系が65(85)以上のときに、理系学習
- ●参照能力…理系、容姿

	条件
新	評価が高いときに、北海道の修学旅行で一緒に見学すること。
学	評価が非常に高いと、冬服の期間にランダムで発生する。
全	毎月第1日曜の遊園地にヒーローショーを見に行く。何度でも見られる。
春	評価に関係なく、動物園までデートに行けば発生する。
夏	評価に関係なく、ボーリング場へデートに行けばよい。
秋	評価が高いときに、ゲームセンターのメダルコーナーに行くこと。
冬	12月中に、ショッピング街のジャンク屋へ行けばよい。何度でも見られる。



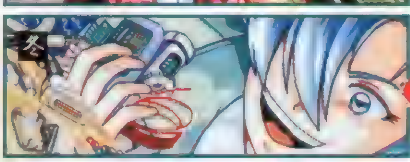










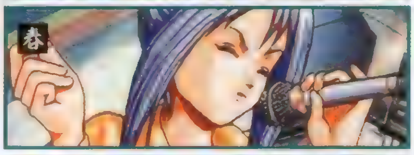


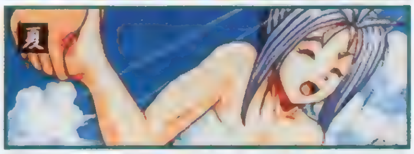
片桐彩子

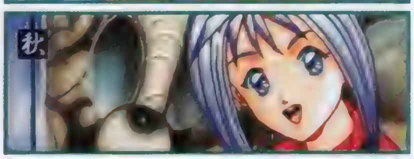
- ●誕生日……9月30日
- ●血液型……B型
- ●TEL……▲×●－×●×●
- ●登場条件…芸術が50(65)以上のときに、芸術学習
- ●参照能力…芸術、容姿

	条件
新	修学旅行で沖縄に行き、一緒に見学すること。文系学力によってセリフが変化する。
春	評価に関係なく、カラオケ屋へデートに行けば発生する。
夏	評価が非常に高い状態で、海へデートに行くと発生する。
秋	評価に関係なく、3年目に美術館のガーギー展へ行けばよい。
冬	評価が高いときに、プラネタリウムへ行くこと。主人公の選択でセリフが変化する。







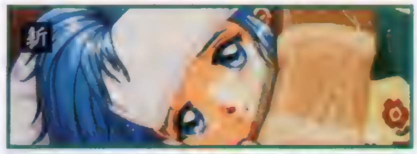


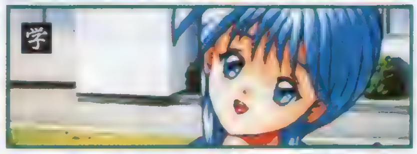


虹野沙希

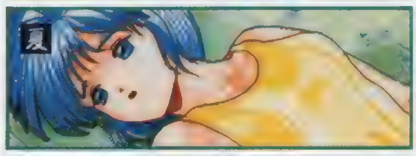
- ●誕生日……1月13日
- ●血液型……A型
- ●TEL……▲×●－▲▲××
- ●登場条件…根性が35(90)以上になると登場する
- ●参照能力…根性、運動、容姿

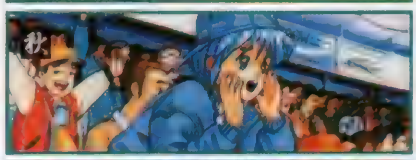
	条件
新	評価が高いときに修学旅行で一緒に見学し、5日目の選択で虹野さんの部屋に行く。
学	評価が非常に高いと、冬服の期間にランダムで発生。イベント後、体調が＋10。
春	評価が高いときに、きらめき中央公園に行く。イベント後、体調が＋10される。
夏	評価が高いとき、2年目以降のプールで発生。ただし1回以上プールに来ていること。
秋	評価に関係なく、野球が開催している期間中にスタジアムに行けばよい。
冬	評価に関係なく、ショッピング街のファンシーショップに行けばよい。

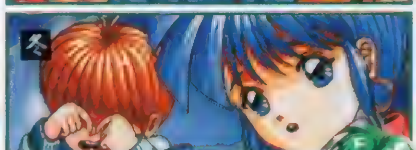














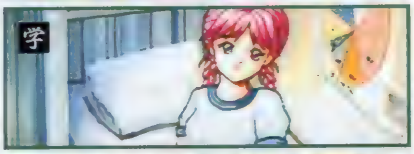


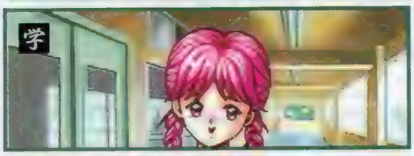
古式ゆかり

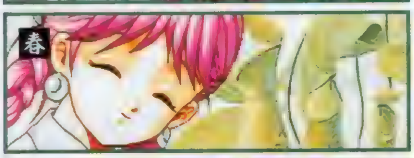
- ●誕生日……6月13日
- ●血液型……B型
- ●TEL……●●●−×▲▲×
- ●登場条件…運動と容姿が80(83)以上のときに、運動
- ●参照能力…容姿、運動

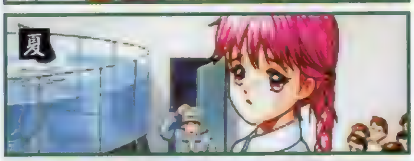
条件	
新	評価が高い状態のときに、修学旅行で一緒に見学すると発生する。
学	評価が非常に高い状態なら、冬服の期間中にランダムで発生する。
学	秋のデートイベントを見ているなら、12~2月の間に必ず発生する。
春	評価に関係なく、植物園までデートに行けば発生する。
夏	評価が高い状態のときに、水族館へデートに行くこと。
秋	評価が非常に高い状態のときに、きらめき中央公園に行くこと。
冬	評価に関係なく、スキー場へデートに行くと発生する。

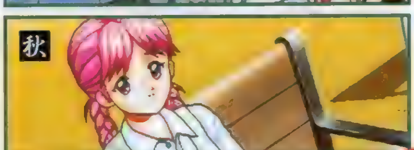












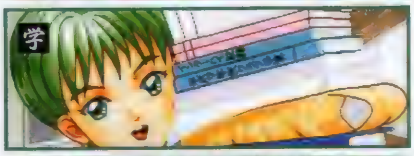


清川望

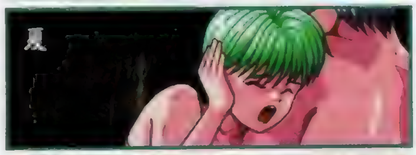
- ●誕生日……12月3日
- ●血液型……A型
- ●TEL……▲××−●×▲×
- ●登場条件…運動と根性が30(70)以上のときに、運動
- ●参照能力…運動、根性

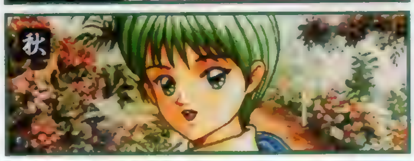
条件	
新	評価が高い状態のとき、体育祭の競技後に発生する。
学	評価が非常に高ければ、夏服の期間中にランダムで発生する。
春	評価に関係なく、3年目美術館の彫刻展に行けばよい。
夏	評価が非常に高いときに、海へ行くと発生する。ただし運動値100以上必要。
秋	評価に関係なく、植物園に行けばよい。ただし、評価によってイベントが変化する。
冬	評価に関係なく、ボーリング場に行けばよい。評価によってイベントが変化する。

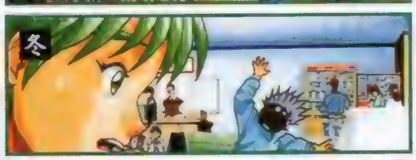








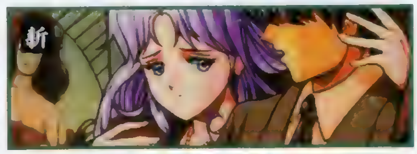


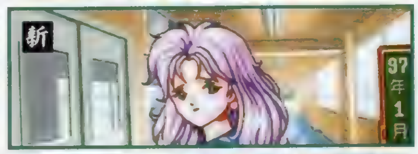


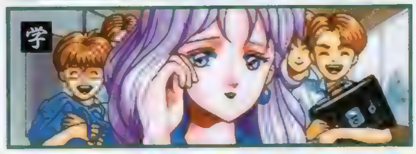
鏡魅羅

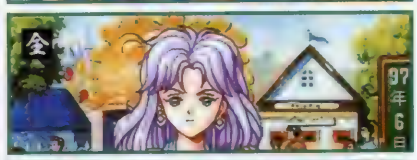
- ●誕生日……11月15日
- ●血液型……O型
- ●TEL……▲▲×−●××▲
- ●登場条件…容姿が100(125)以上のときに、おしゃれ
- ●参照能力…容姿、雑学、芸術

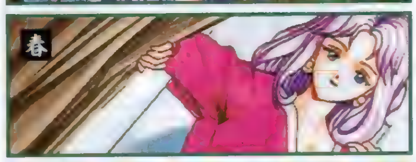
条件	
新	評価が非常に高いとき、クリスマスパーティの帰りに「送っていくよ」を選択。
新	クリスマスパーティでのイベントを見ていれば、1月中に必ず起こる。
学	評価が非常に高くなると、夏服の期間中にランダムで発生する。
全	評価が高くなると、デートの待ち合わせ場所でランダムに発生する。
春	評価に関係なく、ショッピング街のブティックに行く。選択で評価が変化。
夏	評価に関係なく、海に行けばよい。何度でも見られる。
秋	評価が非常に高いときに、遊園地のゴーストハウスに行き、「こわいんでしょ」を選択。
冬	評価が非常に高いときに、スキー場に行けばよい。















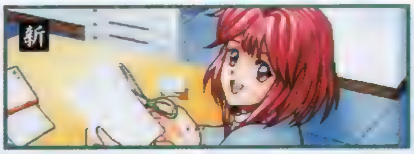


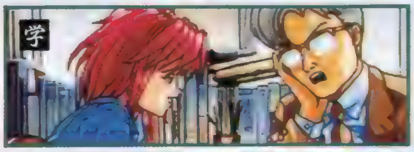


朝日奈夕子

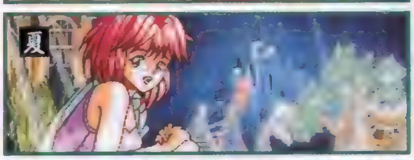
- ●誕生日……10月17日
- ●血液型……B型
- ●TEL……●▲●－×▲●▲
- ●登場条件…雑学が90以上のときに、遊び
- ●参照能力…雑学、容姿

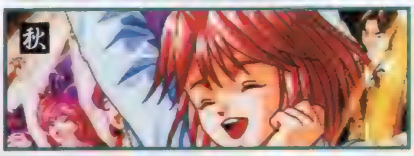
	条件
新	2学期末テストの前の週に、誘われて図書館へ行くこと。ただし学力が高いとダメ。
学	評価が非常に高くなっていれば、冬服の期間中にランダムで発生する。
春	評価に関係なく、ゲームセンターのビデオゲームコーナーに行けばよい。
夏	評価が非常に高い状態で、8月中に遊園地へ行くこと。
秋	評価に関係なく、3年目のコンサート会場に行けばよい。
冬	評価が高い状態のときに、スケート場へ行けばよい。









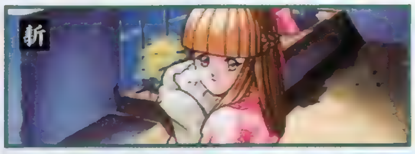


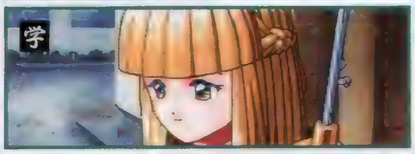


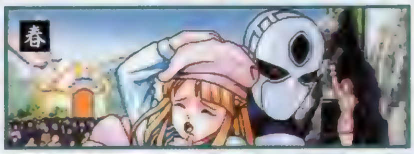
美樹原愛

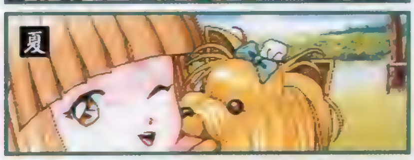
- ●誕生日……9月5日
- ●血液型……A型
- ●TEL……●×▲－▲×●●
- ●登場条件…学校行事で活躍すると、イベントで登場
- ●参照能力…運動と根性以外全部

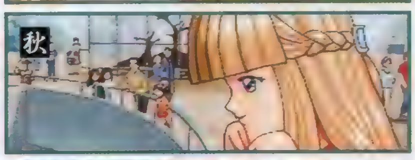
	条件
新	評価が非常に高いときに、クリスマスパーティ会場で会う。
学	評価が非常に高いと、夏服の期間にランダムで発生。評価によって内容に変化がある。
春	評価に関係なく、第1日曜日に遊園地のヒーローショーに行けばよい。
夏	評価が非常に高い状態で、きらめき中央公園に行くこと。
秋	評価に関係なく、動物園へデートに行けば発生する。
冬	評価が非常に高いときに、スケート場に行けばよい。ただし運動が80以上必要。

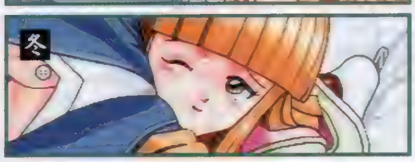








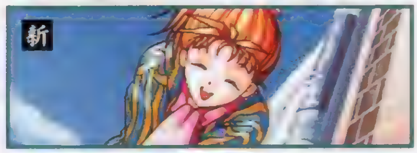


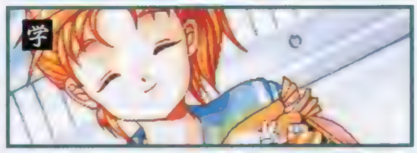


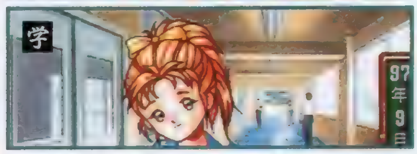
早乙女優美

- ●誕生日……5月16日
- ●血液型……O型
- ●TEL……●●●－▲▲×●
- ●登場条件…2年目の4月4日になると、必ず登場
- ●参照能力…運動、雑学、容姿

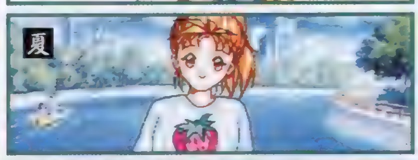
	条件
新	評価が高いと、冬休み(日曜、元日以外)にランダムで発生。何度でも発生。
学	虹野学校イベントが発生していれば、夏服の期間中にランダムで起こる。
学	3年目の9月第3週～10月第1週までの間にランダムで発生する。
春	評価に関係なく、遊園地へデートに行けばよい。
夏	評価が非常に高いときに、きらめき中央公園へ行くこと。
秋	評価に関係なく、プロレスの開催中にスタジアムへ行けばよい。
冬	評価が高いときに、スキー場へデートに行けばよい。

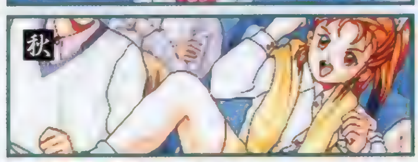


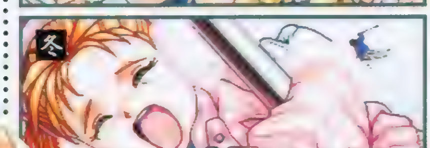














藤丸地獄変

パーフェクトクリアに必要な条件を余すところなく網羅した完全攻略編！ 全30ものシナリオに秘められたすべての謎を解き明かしたとき、キミは物語の真のフィナーレを見る……。

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	'95年10月27日(発売中)		

これから始める人も大安心！ 隠しシナリオをふくむ全30幕を完全攻略だ!!

仲間になるキャラクターと隠しアイテム、さらに隠しシナリオへの進み方まで、完全クリアの鍵になるチェックポイントを徹底解説。クリアはできたものの、本当のエンディングを見れなかった人。また、これからゲームを始める人にも必ず役に立つ、いたれりつくせりの完全攻略だ！



▲隠しシナリオを出す条件や、一部の仲間の見つけ方はとても複雑。自力で発見するのは困難。

戦闘に勝利するための4つの心得

心得1 出撃の準備をおこたるな！

次のシナリオに進む前の出撃準備では、戦闘に持っていく道具類の選択と武器の装備、交換ができる。とりあえず出撃するメンバーには、体力を回復する薬草系の道具を最低2つは持たせておこう。あとは各メンバーの必要に応じて、術力を回復する道具やステータスを上げる秘密道具などを持たせれば所持品の準備はオッケーだ。また、武器の装備はこの場面でしかできないので、前のステージや隠れ里で新しい武具を手に入れていた場合は忘れずに装備させること。備えをおこたらず、万全の体勢で戦いにのぞもう。



▶持てる道具の数は四つまで。体力を回復する道具を優先して持たせるのが基本だ。

心得2 敵の弱点に合わせた攻撃を

敵キャラクターの中には、攻撃属性に対する耐性、または弱点を持つ者がいる。たとえば"斬る"属性の攻撃に耐性を持つ敵には剣や小太刀などの攻撃がほとんど効かないが、逆にそれが弱点である敵には普通よりもかなり大きなダメージを与えられるのだ。攻撃が回避されているわけでもないのに少ししかダメージを与えてない場合は、その攻撃に対して敵が耐性を持っている可能性が高い。そんなときには違う攻撃属性を持つメンバーに攻撃を交代させよう。運良く敵の弱点を発見できたらしめたもの、メモを取るなりして覚えておくといいぞ。



▶敵の弱点がわかれば、がぜん味方が有利になる。ボスにだって弱点はあるのだ。

心得3 狭い場所での「詰まり」に注意

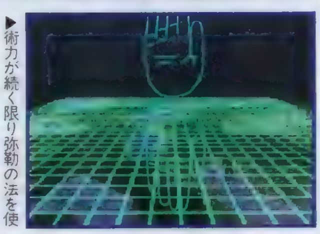
このゲームにはキャラクターが移動するときに、敵はもちろん味方さえも乗り越えられないという不思議なルールがある。狭い場所でうかつな進軍をすると、味方が壁になって後続のメンバーが先に進めなくなることも多々あるので、進軍時にはメンバー全体の動きを考慮して計画的に前進することを心がけよう。移動力を多く使う山岳地帯などでも、キャラクターを密集させすぎると詰まって先に進みにくくなるぞ。基本的に先頭にいるキャラクターから動かすようにすれば、後続が行きづまるケースは少なくなるはずだ。



▶この法則を逆手にとって、体力の多いキャラがひとりで敵の進軍をくいとめることも可能。

心得4 巫女の楽々レベルアップ応用編

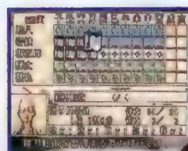
かなめやゆりなといった巫女が覚えられる法術"弥勒の法"は、使うと5×（出撃している仲間の数）の膨大な経験値を得られる。弥勒の法の消費術力は3と非常に少ないので、この術を修得したら、やることがないターンでは必ず使って経験値を稼ぐようにしよう。この方法で、巫女はアッという間に最高の30段までレベルを上げられる。さらに、レベルの高い仲間に道具を使うと多くの経験値が得られるルールを活用して、他のメンバーも大量の経験値を稼げるぞ。道具をたっぷり用意して、最高レベルの巫女に使いまくるのだ。



▶術力が続く限り弥勒の法を使いまくる。これだけでレベルがどんどん上がる。とても楽チン。

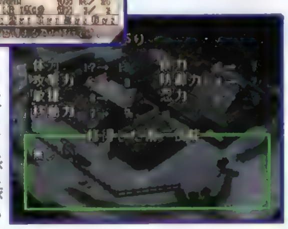
キャラクター育成の心得

専用術の修行が可能なキャラクターは、まずそれから実行するのが基本。専用術の修行で覚える技は使えるものばかり、早い内に修得すればそれだけ戦闘が楽になるのだ。専用術を持たない主力キャラクターには、忍剣術や各属性の法術を覚えさせるといい。技をすべて覚えたら、以後はキャラクターの長所を伸ばす修行メニューを組んで、攻撃や防御、忍術などのスペシャリストに育て上げよう。バランス型のキャラは作らない方が賢明だ。



⬅専用術の修行から優先的にやろう

◀専用術から極めていくのが良策。



▶ステータスが上がる率はレベルアップよりも大きい。修行は大事。

隠れ里運営の心得

戦いに参加させるつもりのないメンバーは、修行は一切させずに金策や開発、薬草採取に走らせよう。ゲームが進んで人員に余裕ができたら、各種生産コマンドにひとりずつ（必要とあらば増やしてもいい）専門のキャラをつけ、免許皆伝になるまでアイテムや薬草を作り続けるのだ。免許皆伝のキャラクターでないと、最終的に生産可能になる最高級のアイテムや薬草は作れないぞ。



⬅役割分担をしっかりと

◀開発は分担して、最初のうちからまめにやっておかないとあとで苦労する。

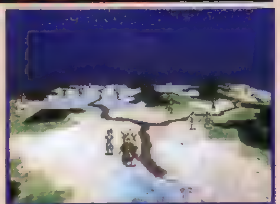
第一幕［侵入者］



●MAP DATA

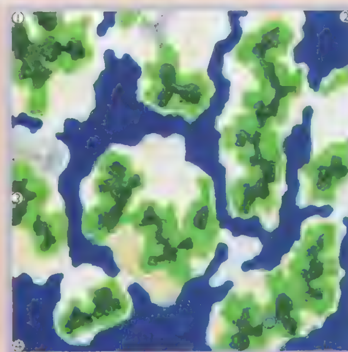
はぐれ透波初陣！ 慎重に戦え

朧影のかなめと韋駄天風子は藤丸が、残りの歩き巫女は、はぐれ透波の誰かが話しかければ仲間になる。したがって藤丸だけは必ず左側に進まなければならないぞ。スタート地点の近くにいるザコをみんな片付けたら、間接攻撃のある鉢屋衆 壱の動きに気をつけながら進軍しよう。体力の少ない傍太と巫女の面々は、なるべく攻撃を受けないようにかばってやるといい。特にボスの攻撃にさらされると危険だぞ。ここで風子を含む主力6人が二段になれば上でき。



▲ここから二手に別れて進むといい。右に進むキャラは岩鉄と傍太がおすすめだ。間接攻撃があるからね。

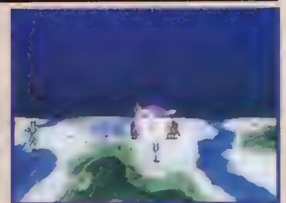
第二幕［裏切り者］



●MAP DATA

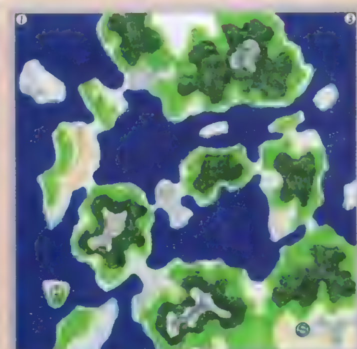
段蔵あなどれじ、夢見手裏剣に気をつけよう

二手に別れ、陸地に沿って上と左に進む作戦が有効。マップ左下の300両は忘れずに入手しよう。透波忍軍の壱と弐はそれぞれ間接攻撃を持っているので、仲間の体力はこまめに回復させないと思わぬところで犠牲者を出すハメになる。出撃準備のときに回復道具を豊富に用意しておくと心強いぞ。加藤段蔵が投げる手裏剣には眠りの追加効果がある。眠っているキャラクターが攻撃されると通常の2倍近いダメージを受けてしまうのだ。段蔵には不用意に近づくな。



▲ダメージよりも、眠りの追加効果の方が怖い段蔵の間接攻撃。誰かが眠ったら、他のメンバーがかばうしかない

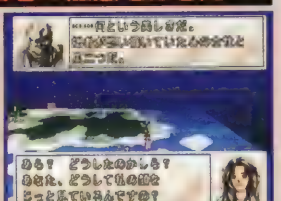
第三幕［伊賀忍軍急襲］



●MAP DATA

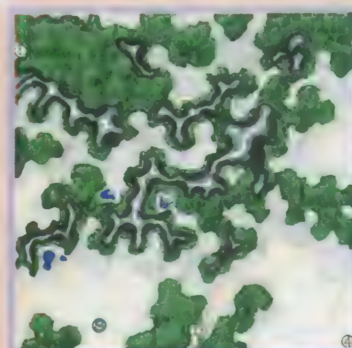
伊賀忍軍 参の動きに細心の注意をはらえ

マップの右上にいる伊賀忍軍 壱の前にかなめを待機させると、伊賀忍者の黒兵衛が仲間になる。そのまま戦闘に参加できるほどの優秀な人材なので、必ず仲間にしておこう。このシナリオにはボスはいないが、鉄砲で攻撃してくる伊賀忍軍 参がかなりの強敵。体力の少ないキャラクターは一撃でやられるおそれもあるので、肉玉、藤丸、才蔵といった比較的打たれ強いメンバーが接近して倒すのがベストだ。伊賀忍軍 弐の間接攻撃にも注意せよ。



▲かなめと黒兵衛のなかなか楽しいかけあいが見られる。黒兵衛は術攻撃が得意なキャラクターだ。

第四幕［山越え］



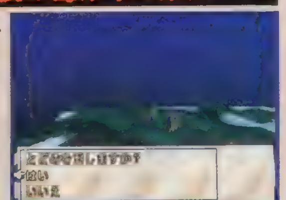
●MAP DATA

じわじわ体力を奪う魔狼の毒がやっかい

忍犬、魔狼とも各々の能力は高くないが、集団で襲ってくるため非常にやっかい。特に、じわじわと体力を削る魔狼の毒攻撃はあなどれないぞ。出撃準備のときにひとり1個は毒消しを持たせておこう。マップ左上のほこらに藤丸が行くと、体力10ポイントと引き替えに4神の力を入手できる。

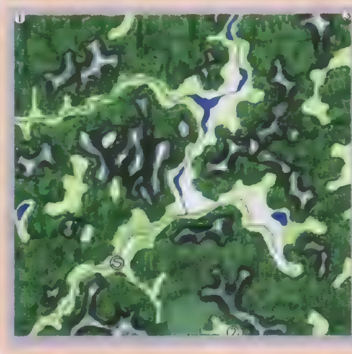
●蔦丸は殺さず仲間に

蔦丸を倒すと殺すか、殺さないかの選択肢が出る。いうまでもなく、ここでは殺さない方が得策。蔦丸と綾が仲間になるぞ。



▲蔦丸を殺した場合、前のシナリオで犬笛を手に入れていれば野犬が3匹仲間になる。蔦丸の方がずっとマシ

第五幕［謀］



●MAP DATA

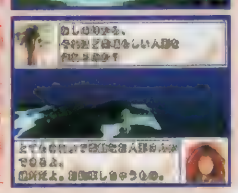
葵の特殊攻撃に注意

マップ右上の樫の木の前に人形遣賽天太を行かせると「千年樹の枝」が手に入る。これを隠れ里に持ち帰ると「毒蛇の具足」と「人形・棒太郎」が制作されるのだ。このイベントを見ることは隠しシナリオに行くための条件にも入っているぞ。マップの左下にいるかがりには、はぐれ透波の誰かが話しかけて頼みを聞いてやれば仲間になる。このステージのボス、志摩葵はまれに強力な間接攻撃を繰り出してくるので要注意。使われる前に倒せれば、それにこしたことはない。

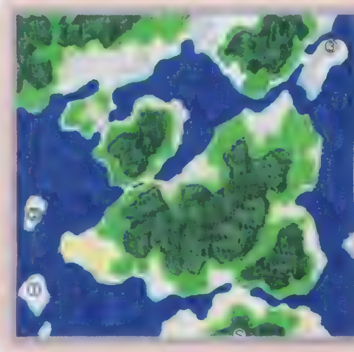
次の第六幕にそなえて、才蔵とかがりを十分にレベルアップさせておこう。



▶……裂！ 精神属性の攻撃に弱いキャラは一撃死も…



▶……めの最初の条件イベント。忘れずに見ておこう



第六幕

[葵と紅]

●MAP DATA

かがりの姉を探し出せ

軒猿衆の中にかがりの姉がランダムで隠れている。敵の前にかがりを待機させると自動的に話しかけ、姉だった場合には会話に突入するぞ。姉の頼みを聞くと「形見のかみかざり」が手に入る。また、ボスキャラの志摩紅に才蔵がとどめを刺すと、軒猿衆の宝が手に入る。このイベントも隠しシナリオに進むための条件なのだ。彼女には剣の攻撃が全く通用しない、無双剣術の夢幻剣でとどめを刺そう。



▲[illegible]まで痛めつけて、とどめを才蔵の夢幻剣で決めればオーケーだ。軒猿衆の宝の中には強力な武器もあるぞ。



第七幕

[大打撃]

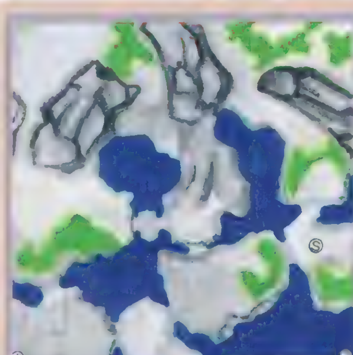
●MAP DATA

弱点を攻めて風魔忍軍をかえりうちだ!



▲[illegible]

このシナリオでは、出撃したメンバーではなく、隠れ里に残ったキャラクターが風魔忍軍の精鋭たちと戦うことになる。わざと主力のメンバーを残して真っ向からぶつかるもよし。苦戦を覚悟で中堅のメンバーを残し、経験値を稼がせるもまたよしだ。選択はプレイヤーの自由だぞ。阿毘羅と阿女隊　甲は術攻撃に弱く、吽毘羅と吽女隊は直接攻撃に弱い。この弱点を把握してうまく戦えば、味方をひとりも失わずに敵を全滅に追い込むことも可能だ。



第八幕

[逆襲]

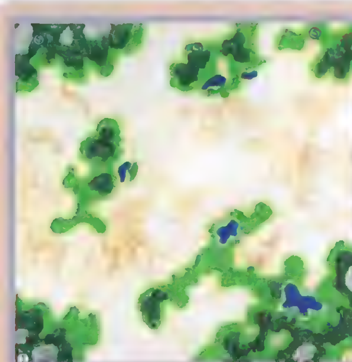
●MAP DATA

2人1組で分身を倒していこう



▲[illegible]段蔵の技の中で最も威力の高い攻撃だ。

四幕で四神の力を入手していれば、マップの右上にあるほこらに行くことで「朱雀の刀」と「朱雀の型」を手に入れられる。隠れ里に戻れば朱雀の型の修行ができるようになっているぞ。このシナリオで2度目の登場となる加藤段蔵は、シナリオの最初に5人に分身する。分身のステータスはシナリオ2で戦ったときと変わっていないが、分身を4人倒した時点で現れる本体は比較にならないほどパワーアップしているのだ。本体は藤丸と才蔵の最強コンビで戦おう。



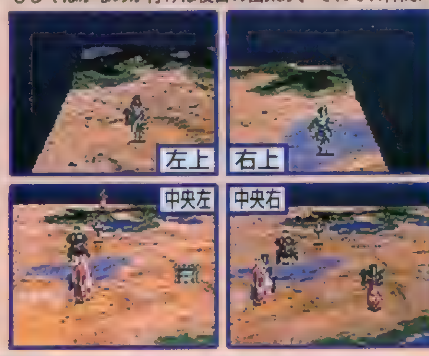
第九幕

[雑賀孫一]

●MAP DATA

射程距離無限! 孫一の間接攻撃に注意せよ

マップ右下の火薬庫に藤丸が行けば花火師伝八が（隠れ里のお金を半分渡すことが条件)、左上の奴隷小屋に賽天太が行けばゆりなが、右上の奴隷小屋に才蔵が行けば霞打の松吉が、中央左の奴隷小屋に誰かが行けば巫女が、中央右の奴隷小屋にゆりな、もしくはかなめが行けば夜目の雷太が、それぞれ仲間になる。ボスの雑賀孫一にゆりながとどめを刺せば「からくりの秘伝書」が手に入るぞ。孫一の間接攻撃はマップ全体が攻撃範囲になっている。仲間の体力はこまめに回復させないと、いきなり飛んでくる孫一の間接攻撃にやられてしまうこともあるのだ。残り体力には、注意しよう。





第十幕

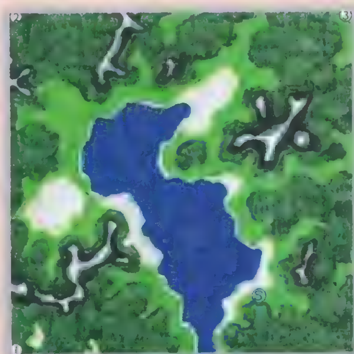
[悪魔の蜘蛛]

●MAP DATA

土蜘蛛衆は主力メンバーで勝負

マップの上を移動している玄ノ坊は、15ターンが過ぎると画面外に去ってしまう。その前にゆりなが話しかければ仲間にできるぞ。前のシナリオで仲間になったばかりのメンバーは、土蜘蛛衆と非常に相性が悪い。彼らには軒猿衆の残党の相手をしてもらい、土蜘蛛衆とは主力メンバーが戦うようにしよう。

第十一幕
[謀反]



●MAP DATA

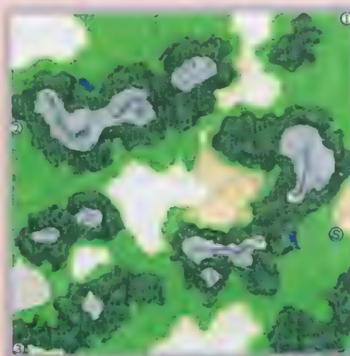
援軍がくるまでじっとガマンだ

これまで全ての特殊イベントをこなし、このシナリオにきた時点で才蔵のレベルが9前後、賽天太、楽天丸のどちらかがレベル7以上になっていたら、3人がはぐれ透波から抜けてしまう。これも隠しイベントに進むための必要条件だ。根来衆を半分倒すと、土蜘蛛衆の首領、青汁蟲助が部下を率いて現れる。蟲助があらわれた5ターン後に、今度は隠れ里で待機していた味方の援軍が現れるぞ。援軍がつくまで無理な戦いは避け、仲間と合流したら反撃に移ろう。



▲雑賀孫一と似た特性を持つ雁杉野坊。やはり攻撃範囲無限の間接攻撃を使ってくるので仲間の体力はこまめに回復。

第十二幕
[新たな決意]



●MAP DATA

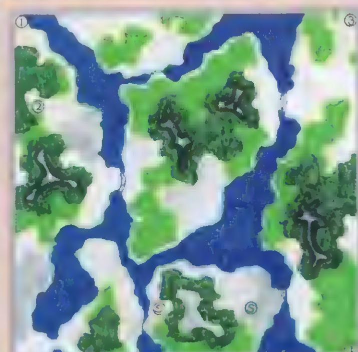
甲賀忍軍の精鋭にはこちらも主力をぶつけよう



▲ザコ忍者に混ざって甲賀忍軍の精鋭4人が襲ってくる。メンバーを単独で行動させるのは非常に危険だぞ。

十一幕の終了後、岩鉄、肉玉、助八の3人が修行の旅に出てしまう。彼らを主力で使っていた人にとっては痛いイベントだ。マップの上にある玄武のほこらに藤丸が行けば「玄武の型」と「玄武の刀」、マップ左下のほこらに傍太が行けば、隠しシナリオに進むための条件である「オロチの巻物」が手に入るぞ。ただし、傍太のレベルが5以上ないと入手できないので注意。戦闘終了後に、野火の助佐、槍の矢太鉢、卍鎌の蔵人が仲間になる。

第十三幕
[猿の里]



●MAP DATA

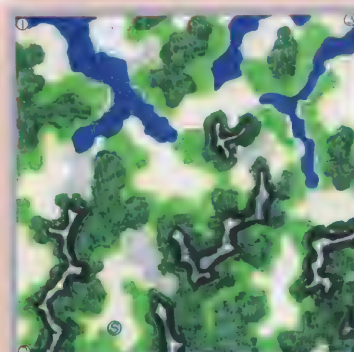
猿の忍軍を一蹴せよ!



▲柘植忍軍の猿は主力メンバーなら一撃で倒せるはず。邪魔な奴はバスバス斬って捨てよう。一気にカタをつけろ。

柘植忍軍の猿は甲、乙共にあまり強くはないが、それでも集団に攻撃されると結構なダメージを受ける。じりじりと前進して1匹ずつおびき出し、確実にしとめていこう。首領の猿飛大助も取り囲んで攻撃すればあっさり倒せるぞ。クリアする前にマップ左上にある「武具の秘伝書」を忘れずに手に入れること。クリアしたあとで取っていないことに気がついても、もう戻れない。この秘伝書がないと、武器生産でできる強力な武器は開発できないのだ。

第十四幕
[獣王丸]



●MAP DATA

手強い牙猿忍軍、だが経験値も稼げるぞ



▲牙猿忍軍は攻撃と防御のバランスが取れた強敵だが、それ相応に経験値も高い。仲間のレベルアップをはかれる。

十一幕の終了後に肉玉が旅に出ていれば、この戦闘が終わったあとに獣王丸が仲間になる。肉玉本人もはぐれ透波に復帰し、再び戦列に加わるぞ。肉玉のレベルは抜けたときよりも2上がり、特技に新技の「肉圧殺」が新たに追加されているのだ。ボスの獣王丸は、追いつめられると雷を疾らせる術でマップ全体に攻撃を仕掛けてくる。これを2発もくらうとさすがに危険なので、攻撃力の高いメンバーでまわりを囲み、反撃の隙をあたえず一気に倒してしまおう。

第十五幕
[柘植忍軍の逆襲]



●MAP DATA

猿の大群に包囲される前にほこらを壊そう

ボスの猿飛佐助は、マップ内に2つある猿のほこらを壊してからでないと倒せない。猿のほこらは中から100匹猿が出てくると自動的に壊れるが、騨文なら自力で破壊することも可能。騨文が破壊した場合は下のほこらから「金剛爪」、左上のほこらからは「魅惑の猿酒」が見つかるのだ。次々と出てくるザコを相手にしてもキリがないので、とりあえず猿は無視してほこらを早々に破壊してしまおう。



▲柘植忍軍　甲は、小犬が経験値稼ぎをするのにうってつけの相手だ。小犬を強くしたい人はこのシナリオでレベルを上げちゃおう。

第十六幕

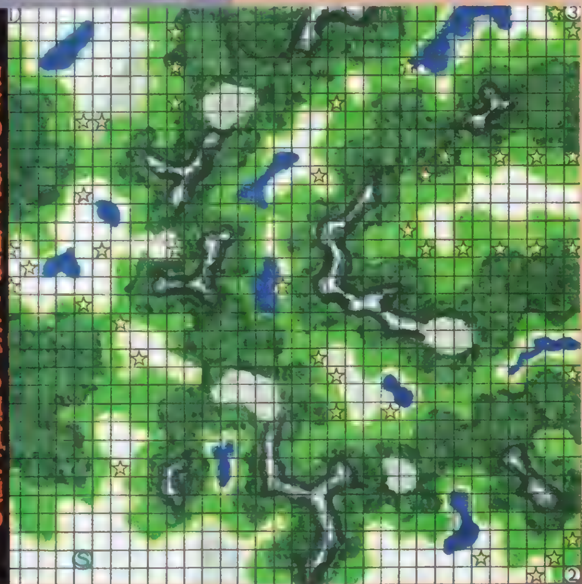
[甲賀忍軍の野望]

●MAP DATA

敵軍団：甲賀忍軍

仲間：なし

マップのいたるところに地雷が埋められていて、はぐれ透波のメンバーがそれを踏むと体力の10分の1のダメージを受けてしまう。風子は地雷を発見し、肉玉は発見した地雷を踏みつぶすことができるので、この2人はかならず出撃させよう。マップの★印は地雷が埋まっている場所を示している。これで場所を確認しながら進めば、無駄なダメージを受けずに進軍できるはずだ。ちなみに地雷のダメージで死ぬことはない。



地雷の位置を確認しながら慎重に進め

第十七幕

[独忍児雷也]

●MAP DATA

敵軍団：独忍・児雷也



味方は5人、小数精鋭で出撃だ！

マップの左下にあるほこらに藤丸が行くと、「白虎の型」と「白虎の太刀」が手に入る。ボスの児雷也とは一騎打ちになるが、このとき藤丸のレベルが12以上になっていれば強制的に勝利してしまい、レベルが11以下なら通常の戦闘に入る。どちらにせよ、勝ったら児雷也が仲間になるぞ。さらに十五幕で「魅惑の猿酒」を手に入れていたら、児雷也の友人、大天狗も仲間になるのだ。このシナリオで出撃できる人数は5人と少ない。ザコキャラの魔火は強敵なので、体力と攻撃力に長けたメンバーを中心に戦いにのぞもう。

第十八幕

[風魔の里]

●MAP DATA

敵軍団：風魔忍軍

仲間：なし

隠しアイテム：



反射装置が壊れてからが勝負だぞ

叶毘羅の反射装置の効果で、叶毘羅と叶女隊　乙にしかけた攻撃はすべて反射されてしまう。全体術も同様で、跳ね返された攻撃はすべて術者に戻ってくるので、絶対に使わないこと。6ターンが過ぎると自動的に装置が壊れるか、または修行に出ていた助八が現れて反射装置の効果がなくなる。以後はすべての敵にまともに攻撃できるようになるのだ。反射装置が動かなくなるまで、うかつに動くのは危険だ。このシナリオにはターン制限がない。いくら戦いが長引いても隠れ里の修行ターンは減らないので、6ターンが経過するまでスタート地点で待機しよう。装置が壊れてからが勝負だ。



▶…も術も、…てしまう。

▼…後に助八…装置の効…れるぞ。



第十九幕

[小太郎登場]

●MAP DATA

敵軍団：風魔忍軍

首領：風魔小太郎

ザコ忍者：阿女隊　乙×7

阿女隊　甲×8

叶女隊　乙×5

叶女隊　甲×6

巻の数：1

仲間：なし

隠しアイテム：1…疾風のお守り



小太郎の術は強力！反撃のチャンスを与えるな

マップの中央付近に張りつけられている岩鉄は、驛丈が近くに行けば救出できる。11ターン以内に救出しないと殺されてしまうので、もたもたしていられないぞ。救出に成功すると、岩鉄はそのまま戦線に加わる。レベルは抜けたときから6もアップしていて、しかも新必殺技「連珠拳」を会得しているのだ。阿毘羅、叶毘羅、小太郎は直接攻撃もさることながら、追いつめられるとそれぞれ強力な術で反撃してくる。複数でとり囲み、反撃のチャンスを与えずに少ないターンで倒すのがベストな戦い方だ。

幕外一

[ヤマタノオロチ]

●MAP DATA

敵軍団：ヤマタノオロチ

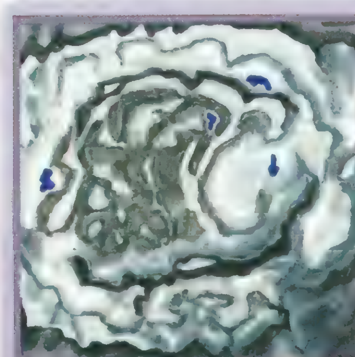
首領：ヤマタ×8

ザコ忍者：牙狼×9

柘植忍軍　丙×8

仲間：がわっぱ

隠しアイテム：なし



確実に1体ずつ首をしとめていこう

十二幕で「オロチの巻物」を入手し、十九幕に傍太が出撃して生き残っていれば隠しシナリオの[ヤマタノオロチ]に進める。このシナリオではオロチの8本の首と戦い、戦闘終了時に傍太が生き残っていれば「ヤマタの具足」と全体術の「八叉降ろし」が手に入るぞ。8本それぞれが多彩な特殊攻撃を繰り出すヤマタの首は強敵だが、集中攻撃で1本ずつ倒していけば勝てないことはない。まわりのザコは、邪魔なら全体術で消してしまえ。十五幕で「金剛瓜」を入手していれば、マップ右上の水溜まりでがわっぱが仲間になるぞ。

第二十幕

[五右衛門急襲]



●MAP DATA
軍団長：ー
首領：石川五右衛門
ザコ忍者：鉢屋衆　壱×12
　　　　　鉢屋衆　弐×8
砦の数：1
仲間：なし
隠しアイテム：1…空海の数珠
　　　　　　　2…落雷のお守り

パワーアップ鉢屋衆は手強いぞ

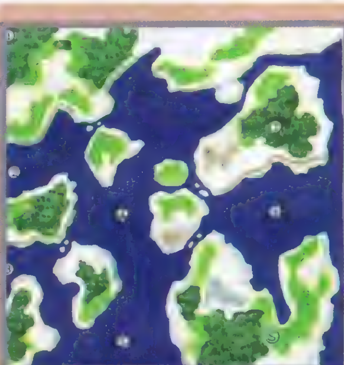
伊賀忍軍を裏切った石川五右衛門が、鉢屋衆の残党を率いて登場。鉢屋衆のステータスは一幕のときとは比較にならないので、気をひきしめてかかろう。
1度に複数の敵を相手にせず、ひとりずつおびき出して倒す作戦がやはり有効。体力のあるメンバーが前に出て、敵の攻撃を引きつければ巫女などの回復役が危険にさらされることもなく、安全に進軍できるだろう。もちろん、壁になっているキャラの体力はこまめに回復させること。



▲[illegible]

第二十一幕

[五輪音楼]



●MAP DATA
敵軍団：神楽衆
首領：琴、笛、三味
ザコ忍者：神楽衆　甲×12
　　　　　神楽衆　乙×6
砦の数：1
仲間：なし
隠しアイテム：1…2000両
2…七星の槍、3…時戻し丹
4…乙型癒し篇・改
5…爆裂弓、6…仙花草の根
7…竜骨草の実

3人のボスが登場！ おびきだして1人ずつ倒せ



▲[illegible]

マップのあちこちに置かれている岩に岩鉄を重ねると、岩の下に隠されているアイテムを入手できる。岩の中には爆発してダメージをうけるものもあるので、体力が減ったら藤丸の鳳凰優光ですかさず回復してやろう。ボスキャラを3人同時に相手にするのはさすがに危険。いざ対決！　という段階になったら、じりじりと接近して、ひとりずつおびきだして倒そう。忍者の極意は卑怯にありだ。

第二十二幕

[音無しの萌]



●MAP DATA
敵軍団：神楽衆
首領：音無しの萌
ザコ忍者：歌姫、鼓、琴、三味、笛
隠しアイテム：1…身代わり地蔵
2…倍経丹、3…極寒のお守り
4…業火のお守り
5…身代わり地蔵

五輪音楼の術を打ち破れ

戦闘中、音無しの萌が術を使った場合はすべての攻撃が味方に跳ね返り、五輪音楼が演奏した場合は特技のコマンドが一切使えなくなる。ただし、かなめと隣接した状態なら相手の術の干渉を受けず、普通に攻撃したり、特技を使うことができるぞ。五輪音楼の演奏は5人のうちひとりでも倒されると使えなくなる。まずは特技封じの演奏を使えなくして、それから萌に戦いを挑もう。萌も他の軍団長たちと同じように、追いつめられると切り札の全体術を使う。使われると確実に死人が出るので、短期決戦でケリをつけよう。

第二十三幕

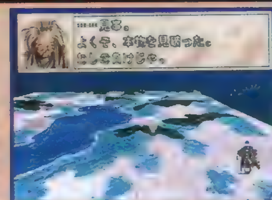
[果心居士]



●MAP DATA
敵軍団：ー
首領：果心居士
ザコ忍者：果心居士×？
砦の数：なし
仲間：なし
隠しアイテム：なし

忍犬の独壇場、果心居士の変身を見破るのだ

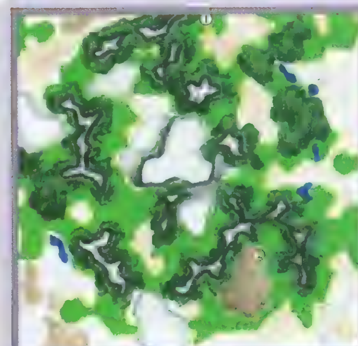
この前の隠れ里で、かなめから忍犬たちが出撃したがっている話を聞ける。このシナリオではなんと、藤丸と忍犬以外の味方全員が果心居士になってしまうぞ。本物はそのなかのひとりだけで、ほかの果心居士は味方が姿を変えられたものなのだ。本物を見つける方法は、忍犬にすべての果心居士を攻撃させること。忍犬は味方には攻撃しないので、攻撃した相手が本物の果心居士だ。ニセモノの果心居士を藤丸が攻撃すると、攻撃された味方は死んでしまう。



▲[illegible]

幕外二

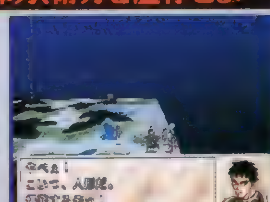
[碧夜叉衆]



●MAP DATA
敵軍団：碧夜叉衆
首領：鬼近棒太郎
ザコ忍者：碧夜叉　甲×14
　　　　　碧夜叉　乙×11
首領：赤夜叉、白夜叉
ザコ忍者：碧夜叉　甲×12
　　　　　碧夜叉　乙×8
砦の数：1
仲間：なし
隠しアイテム：1…武将の鞭
　　　　　　　2…仙花草の根

持久力勝負の二連戦！ 体力、術力を温存せよ

五幕で賽天太が「千年樹の枝」を手に入れ、十一幕で楽天丸と賽天太の2人がはぐれ透波から抜けていると、二十二幕の終了後に隠しシナリオの［碧夜叉衆］に進むことができる。このシナリオでの戦闘は2段階になっていて、1戦目は鬼近棒太郎が率いる碧夜叉衆と、2戦目は赤夜叉、白夜叉の2人が率いる碧夜叉衆と戦うことになるのだ。1戦目で失った体力、術力は2戦目になっても回復しないので、1戦目ではなるだけ余力を残しておくようにしよう。



▲1戦目のボス、鬼近棒太郎はとどめを刺されると同時に自爆する。キャラクターの残り体力に注意。



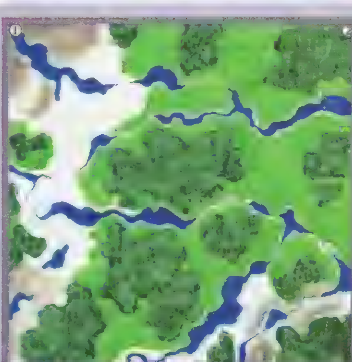
第二十四幕

[伊賀忍軍]

●MAP DATA
敵軍団：伊賀忍軍
首領：音羽の城戸、楯岡道順
ザコ忍者：伊賀忍軍　壱×8
　　　　　伊賀忍軍　弐×12
忍犬×10
砦の数：1
仲間：なし
隠しアイテム：なし

最終決戦は近い！　まずは前哨戦

マップ左上にあるほこらに黒兵衛を向かわせると「伊賀の秘伝書」が手に入る。これで黒兵衛は専用術の「炎熱地獄」を修得するぞ。楯岡道順は隣接しての攻撃、逆に音羽の城戸は間接攻撃を得意としている。攻撃力はあまり高くないが、城戸は範囲無限の間接攻撃をもっているので一応用心しておこう。どちらも一気に接近して叩けば意外とあっさり倒せるぞ。



幕外三

[空右衛門]

●MAP DATA
敵軍団：忍軍残党
首領：宗像空右衛門
ザコ忍者：神楽衆　甲・乙
　　　　　軒猿衆　壱・弐、阿女隊
　　　　　甲・乙
　　　　　[illegible]
　　　　　[illegible]
砦の数：[illegible]
仲間：[illegible]
隠しアイテム：1…悟りの杖
　　　　　　　2…覇者の懐刀

全体術で一気にケリをつけられるシナリオだ

これまでに2つの隠しシナリオをクリアしていて、十一幕で才蔵がはぐれ透波を抜けていたら、3番目の隠しシナリオである［空右衛門］に進める。ここから先は連続したシナリオになっているので、進むための条件は特にないのだ。戦闘が始まって5ターンが経過すると、マップの左上に服部半蔵正成が登場。正成は、はぐれ透波に加入して戦列に加わるぞ。



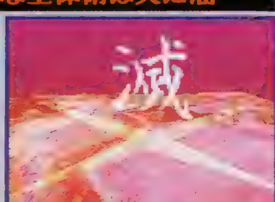
幕外四

[怨霊]

●MAP DATA
敵軍団：首領たちの怨霊
首領：宗像空右衛門
ザコ忍者：[illegible]無しの萌、歌姫、鼓、琴、三味、笛、風魔小太郎、吽毘羅、阿毘羅、青汁虫助、服部半蔵保長、志摩葵、志摩紅、石川五右衛門、猿飛大助
砦の数：1　　仲間：なし
隠しアイテム：1…不動妙王の像
　　　　　　　2…魔利支天の像
　　　　　　　3…毘沙門天の像
　　　　　　　4…大日如来の像

ボス総登場！　中途半端な全体術は火に油

今までに倒した忍軍の首領たちが、怨霊となって登場するシナリオだ。ここでは全体術の使用は厳禁！　これまで幾多のボス戦を勝ち抜いた経験からもわかるとおり、ボスキャラは追いつめられると強力な術で反撃してくる。ここで全体術を使って敵全員にハンパなダメージを与えると、敵も気が狂ったかのように強烈な全体攻撃を繰り出してくるぞ。そうなると、もう勝ち目はないのだ。時間はかかるが、慎重にメンバーを進めてひとりずつ確実に倒していこう。



▲忍軍の首領達の怨霊を操っている、宗像空右衛門。こいつも強力な全体攻撃を持っているぞ。



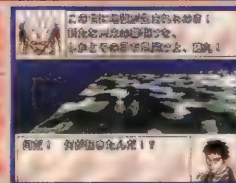
第二十五幕

[血戦]

●MAP DATA
敵軍団：[illegible]
首領：百地三太夫
ザコ忍者：音羽の城戸、楯岡道順
伊賀忍軍　壱×6
伊賀忍軍　弐×9
忍犬×2
首領：亡恨虫、牛頭、馬頭
ザコ忍者：亡者×9
　　　　　[illegible]
砦の数：[illegible]
仲間：なし
隠しアイテム：なし

またもや連戦！　さらに厳しい戦いになるぞ

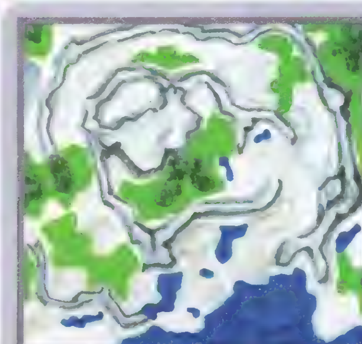
前のシナリオで退却した楯岡道順、音羽の城戸にくわえて、伊賀忍軍の頭領・百地三太夫がついに登場。このシナリオも幕外二と同じように、戦いが2段階になっている。最初は百地三太夫率いる伊賀忍軍と戦い、その後さらに地獄の亡者や化け物たちと戦うのだ。やはり1戦目の体力や術力がそのまま2戦目に引き継がれるので、先のことを考えて余力を残しておく必要があるぞ。2戦目に登場するボスキャラの亡恨虫は、藤丸が装備している「まほろばの剣」でないとダメージを与えられない。他の仲間が攻撃しても無駄なのだ。



▶[illegible]変が起こり、地獄の亡者たちが地上に現れる。こ[illegible]



◀亡恨虫は、藤丸が持つ「まほろばの剣」でしかダメージを与えられない[illegible]



幕外五

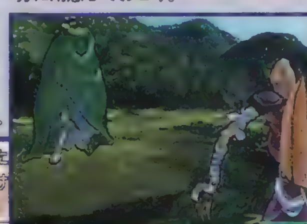
[十勇士]

●MAP DATA
敵軍団：十勇士
首領：霧隠才蔵
ザコ忍者：猿飛佐助、三好為入道、三好清海入道、根津甚八、筧十蔵、海野六郎、望月六郎、由利鎌之助、穴山小助
砦の数：2
仲間：なし
隠しアイテム：なし

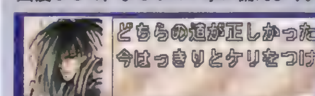
ついに直接対決、わずかな油断が死を招く

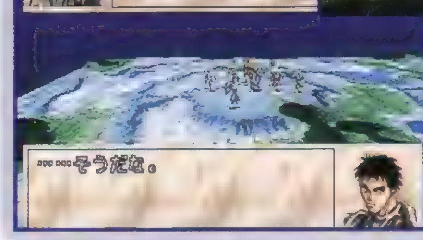
このシナリオこそ正真正銘の最終ステージ。かつての仲間である霧隠才蔵が率いる、十勇士との戦いだ。敵は軍団長クラスの実力を持つ猛者ばかりだが、戦い方はこれまでと全く変わらない。敵ひとりを複数で取り囲み、確実に倒していこう。穴山小助、猿飛佐助などは、たまに強力な間接攻撃で不意を突いてくるぞ。仲間の体力はまめに回復させて、まさかの一撃に備えよう。

とくに注意しなければいけないのが、才蔵の死霧という術。これは全体攻撃のうえ眠りの効果もある。体力回復の薬草だけでなく、状態回復の薬草も十分に用意しておこう。



▲鉄砲で間接攻撃をしかけてくる穴山小助。攻撃力が高く、とてもやっかいな相手だぞ。





◀互いに自分の信じる道を歩んできた2人が、ついに戦場であいまみえる。戦いの果てに待つものは……？



アイテム&育成コマンドリスト

『藤丸地獄変』をプレイする上で、ぜ~ったい必要なアイテム&育成コマンドリストを大公開！コレを参考にして、キミだけの忍者軍団を作り上げるベシ!!



隠れ里での育成コマンド

表中の記号〝A〟や〝B〟は能力のアップ率（Aは良く上がる、Bは少し上がる）を表しているぞ。また〝スキル〟は、このコマンドを実効することで得られる特殊技能を表している。ムダなくコマンドを実効し、様々な能力を身に付けていこう。

分類	コマンド名	体力	術力	攻撃	主部	早さ	忍術	スキル	稼げる金	里のレベル	専用キャラ
開発	[illegible]									家屋・1	ナシ
	[illegible]							農学		家屋・1	ナシ
	[illegible]									家屋・1	ナシ
	[illegible]							薬学		家屋・1	ナシ
	[illegible]									工房・2	ナシ
	[illegible]							武器		工房・2	ナシ
	[illegible]									工房・3	ナシ
	[illegible]							からくり		工房・3	ナシ
	[illegible]							錫杖秘伝		工房・1	聯丈
	[illegible]									工房・1	聯丈
	[illegible]									工房・2	ナシ
金策	[illegible]									家屋・1	ナシ
	用心棒		B						15	家屋・1	ナシ
	[illegible]					B			5	家屋・1	ナシ
	[illegible]	B							20	家屋・1	ナシ
	[illegible]									家屋・1	ナシ
	[illegible]		B				A		15	家屋・2	助八
	[illegible]		B				A		30	家屋・2	嚢天太
	占い		A				B		40	家屋・2	かなめ
	[illegible]		B				B		40	家屋・2	極楽
体術修行	[illegible]		A				B			家屋・1	ナシ
	[illegible]	A		B						家屋・1	ナシ
	[illegible]			A	A					家屋・1	ナシ
	[illegible]							水術		家屋・2	ナシ
	[illegible]	B	A				A			家屋・2	ナシ
	[illegible]	A	B	A	B		B			家屋・3	ナシ
	[illegible]							乗馬		家屋・1	ナシ
	[illegible]	B					B			家屋・1	犬
	[illegible]		B	B						家屋・1	犬
	[illegible]							水術		家屋・2	犬
剣術修行	[illegible]		A							家屋・2	ナシ
	[illegible]		B	B			B			家屋・2	ナシ
忍術修行	[illegible]		A				B			家屋・1	巫女
	[illegible]		A					風の耐性		家屋・1	ナシ
	土		A					土の耐性		家屋・1	ナシ
	[illegible]		A					水の耐性		家屋・1	ナシ
	火		A					火の耐性		家屋・1	ナシ
	[illegible]		A					金の耐性		家屋・1	ナシ
	[illegible]		A				A			家屋・1	薦丸・子犬
	[illegible]		A							家屋・2	犬
専用術	[illegible]		A				B			家屋・1	藤丸
	[illegible]		A				B			家屋・1	藤丸
	[illegible]		A				B			家屋・1	藤丸
	[illegible]		A				B			家屋・1	藤丸
	[illegible]		A				B			家屋・1	傍太
	[illegible]		A	B			B			家屋・1	岩鉄
	[illegible]	A	B				B			家屋・1	塀五郎
	[illegible]		A				A			家屋・2	甚也
	[illegible]		B	B			B			家屋・2	風子
	[illegible]			B			B			家屋・1	才蔵
	[illegible]		A	B			B			家屋・1	楽天丸
	[illegible]	B	B				B			工房・2	獣王丸
	[illegible]		A				A			家屋・1	ゆりな
	[illegible]		B	B			A			家屋・2	雷太
	[illegible]		A	B			B			家屋・1	矢太鉢
	[illegible]		A				A			家屋・1	玄ノ坊
	[illegible]		B	A			B			家屋・1	蔵人
建設	[illegible]									家屋・1	ナシ
	[illegible]									家屋・1	ナシ

武器 [装備強化不可能品]

武器の開発・生産コマンドは工房レベルを2にすると発生する。大部分のキャラが実行可能なので、コマンドが発生したらできるだけ多人数を動員！　着実に生産可能品を増やしていくこと。そうすれば後半戦が有利に進められるようになるぞ。

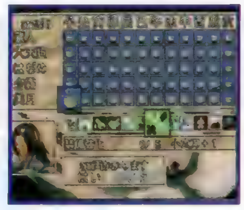
鋼の刀	刀グループ	ナシ	武器生産　始めから作れる	―
鋼の小太刀	小太刀グループ	ナシ	武器生産　始めから作れる	―
青紅の刀	刀グループ	ナシ	武器生産	―
斬鉄	刀グループ	ナシ	武器生産	―
隼の太刀	刀グループ	ナシ	武器生産	―
深紅の太刀	小太刀グループ	ナシ	武器生産	―
暁の太刀	小太刀グループ	ナシ	武器生産	毒
疾風の太刀	小太刀グループ	ナシ	武器生産	―
朱雀の刀	藤丸	ナシ	八幕で入手	―
玄武の刀	藤丸	ナシ	十二幕で入手	―
白虎の太刀	藤丸	ナシ	十七幕で入手	―
青竜の太刀	藤丸	ナシ	十九幕で入手	―
樫の具足	傍太	ナシ	武器生産	―
蝮の具足	傍太	ナシ	これ以降、アイテム「武器の秘伝書」が必要	毒
凶・煙発生器	助八	ナシ	武器生産	毒
超・煙発生器	助八	癒し煙	髀丈の生産	―
麻の糸	甚也	ナシ	武器生産	眠
蜘蛛の糸	甚也	ナシ	武器生産	麻痺
ましらの糸	甚也	吊り橋崩し	六幕で入手	―
祈りの太刀	かなめ	地霊	髀丈の生産	―
月光	かなめ	ナシ	十二幕で入手	眠
駿足器・疾風	風子	疾風	武器生産　これ以降、スキル「武器」が必要	―
駿足器・烈風	風子	ナシ	武器生産	―
駿足器・風神	風子	竜巻蹴	髀丈の生産	―
妖刀・髭切	才蔵	ナシ	六幕で入手	眠
移動人形・獅	楽天丸	ナシ	九幕で入手	―
移動人形・嵐	楽天丸	獅子嵐	武器生産	―
人形弁慶	賽天太	ナシ	武器生産	―
人形棒太郎	賽天太	ナシ	武器生産	―
人形禁太郎	賽天太	ナシ	武器生産	―
人形武弄丸	賽天太	滅殺人形	髀丈の生産	―
雷電武装甲	獣王丸	獣王猛突撃	髀丈の生産	―
幸運の小太刀	かがり	連刃刺殺	武器生産	―
白鷺の太刀	かがり	飛刀刺殺	八幕で入手	―
卑弥呼の鏡	ゆりな	ナシ	武器生産	―
七星の槍	矢太鉢	連突槍	髀丈の生産	眠
回転鎌	蔵人	ナシ	髀丈の生産	―
山神の団扇	大天狗	ナシ	髀丈の生産	―

髀丈が開発する 秘密道具

切り回し髀丈だけが実行できるコマンド、秘密道具開発・生産で作れる武具だ。ひとり最高で4つまで所持するのがポイント！　能力値の低いキャラにいくつか持たせれば、不足している能力も補うことができるのだ。

飛駆	100	素早さが2ポイント上昇する。始めから作れる秘密道具
軽装甲	100	防御力が2ポイント上昇する。始めから作れる秘密道具
備前の懐刀	100	攻撃力が2ポイント上昇する。
増念器・密法	100	忍力が2ポイント上昇する
韋駄天	300	素早さが4ポイント上昇する
重装甲	300	防御力が4ポイント上昇する
吉宗の懐刀	300	攻撃力が4ポイント上昇する
増念器・天念	300	忍力が4ポイント上昇する
風神	500	素早さが6ポイント上昇する
国綱の懐刀	500	攻撃力・素早さが4ポイント上昇する
複合甲	500	防御力・素早さが4ポイント上昇する
増念器・空海	500	忍力が6ポイント上昇する

武器 [装備強化可能品]



▲発生した装備強化のコマンドは実行するまでは消えないぞ。でもできるだけすぐに実行しよう。

装備強化のコマンドは、家屋のレベル・キャラのレベルの2つの条件を満たすと各キャラごとに発生するぞ。装備を強化するためには、あらかじめその武器を装備していなければならない。現在装備している武器が強化不可能品だったり、装備強化の限界点までたどり着いてる武器だったりすると、装備強化のコマンドはいつまでたっても発生しないので要注意だ。各キャラの装備品を変更するには、次の戦闘に出撃するメンバーを選出する所までゲームを進ませるしか方法はない。そのため選出画面では、戦闘に出撃させるメンバーの装備品だけではなく、留守番キャラの装備品もチェックしておくことを忘れずに。装備品を強化することで会得する必殺技もあるのでチェックは怠るな！

忍者刀	忍者刀・改	100		刀グループ(3)	―
忍者刀・改	忍者刀改＋1	300		刀グループ(5)	―
忍者刀改＋1	忍者刀・月光	500	3	刀グループ(8)	眠
忍者刀・月光	真・忍者刀	800	3	刀グループ(13)	―
小太刀	小太刀＋1	200		小太刀グループ(―)	―
小太刀＋1	小太刀＋2	600	3	小太刀グループ(6)	―
具足	具足・改	350	3	傍太(6)	―
一型煙発生器	二型煙発生器	300	3	助八(3)	―
二型煙発生器	眠・煙発生器	600	3	助八(3)	―
武刀鎧	武刀鎧・改	150		岩鉄(2)	―
武刀鎧・改	武刀鎧・鉄	350		岩鉄(4)	―
武刀鎧・鉄	武刀鎧・殺	550	3	岩鉄(6)	麻痺
武刀鎧・殺	武刀鎧・滅	1000	3	岩鉄(8)	―
駿足器	駿足器・瞬	300		風子(6)	―
一式移動人形	二式移動人形	200		楽天丸(2)	―
二式移動人形	三式移動人形	600	3	楽天丸(4)	―
武装甲	武装甲＋1	300		獣王丸(12)	―
武装甲＋1	雷光武装甲	700		獣王丸(14)	―
ひょうたん	青ひょうたん	300		児雷也(―)	―
青ひょうたん	赤ひょうたん	500		児雷也(12)	―
赤ひょうたん	黄ひょうたん	1000	3	児雷也(14)	―
乙型仕掛け銃	丙型仕掛け銃	250		松吉(6)	―
丙型仕掛け銃	甲型仕掛け銃	450	3	松吉(8)	―
甲型仕掛け銃	零型仕掛け銃	1000	3	松吉(10)	―
数珠	鉄の数珠	100		玄ノ坊(7)	―
鉄の数珠	水晶の数珠	250	3	玄ノ坊(9)	―
水晶の数珠	仏の数珠	500	3	玄ノ坊(13)	―
帷子	鉄帷子	100		塀五郎(3)	―
鉄帷子	鋼帷子	300		塀五郎(6)	―
鋼帷子	百針帷子	550	3	塀五郎(12)	―
爆砕天錫杖	爆砕天錫杖改	150		髀丈(3)	―
爆砕天錫杖改	爆裂天錫杖	250		髀丈(5)	―
爆裂天錫杖	爆流天錫杖	400	3	髀丈(8)	―
爆流天錫杖	激裂天錫杖	800	3	髀丈(11)	―
絹の糸	木綿の糸	100		甚也(3)	―
木綿の糸	鋼の糸	400	3	甚也(8)	―
木の杖	樫の杖	200		極楽(4)	―
樫の杖	金剛杖	400	3	極楽(10)	―
木の槍	鉄の槍	100		矢太八(9)	―
鉄の槍	銅の槍	400	3	矢太八(12)	―
鎖鎌	銅の鎖鎌	200		蔵人(9)	―
銅の鎖鎌	水晶の鎖鎌	500	3	蔵人(13)	―
団扇	風神の団扇	250	3	大天狗(13)	―
花火筒	連投花火筒	100		伝八(―)	―
連投花火筒	激烈花火筒	250		伝八(3)	―
激烈花火筒	究極花火筒	500	3	伝八(3)―	
鳥笛	梟笛	200	3	雷太(7)	毒
梟笛	魔笛	500		雷太(10)	眠り

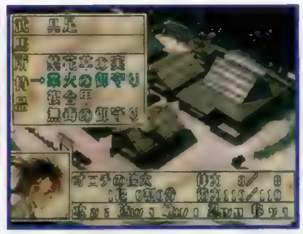
表内の刀グループは、藤丸、才蔵、雷太、黒兵衛、助佐。小太刀グループは、かなめ、かがり、楽天丸、賽天太、巫女を表しています。

薬草・薬物リスト

薬物や薬草の開発・生産コマンドは最初から発生しているうえ、犬以外のすべてのキャラが実行可能だ。たくさん作っても困るモノではないので、手のあいているキャラには必ずコマンドを振り分け、ガンガン生産させよう。

種別	名称	売値	備考
薬草	毒消し草	1	毒状態を治療する。始めから作れる薬草
薬草	紫花草の実	2	体力を5ポイント回復する。始めから作れる薬草
薬草	眠忘草	1	眠気を覚ます
薬草	忍花	2	術力を5ポイント回復する
薬草	月見草	1	マヒ状態を治療する
薬草	黄竜草の実	3	体力を10ポイント回復する
薬草	黄金草	2	あらゆる状態異常を回復する。以降、開発にスキル「農学」必要
薬草	竜骨草の実	3	体力を20ポイント回復する
薬草	金桃花	3	術力を10ポイント回復する
薬草	心骨草の根	3	体力と術力を5ポイント回復する
薬草	精南花	4	術力を20ポイント回復する。以降、開発に「栽培の秘伝書」が必要
薬草	竜眼草の実	4	体力を全回復する
薬草	神花	4	術力を全回復する
薬草	仙花草の実	4	体力と術力を全回復する
薬物	毒癒し筒	0	毒状態を治療する。はじめから作れる薬物
薬物	丙型癒し筒	1	体力を5ポイント回復する
薬物	眠癒し筒	1	眠気を覚ます
薬物	麻痺癒し筒	1	麻痺状態を治療する
薬物	丙型癒し筒改	2	術力を5ポイント回復する
薬物	壱寸癒煙玉	3	体力を5ポイント回復する（範囲）
薬物	甲型癒し筒	1	体力を10ポイント回復する
薬物	黄金筒	3	あらゆる状態異常を回復する
薬物	甲型癒し筒改	2	術力を20ポイント回復する。以降、工房レベル3以上
薬物	参寸癒煙玉	3	体力を20ポイント回復する(範囲)。以降、スキル「薬学」が必要
薬物	強攻薬	4	攻撃力を一時的に上昇させる
薬物	庇護薬	4	防御力を一時的に上昇させる
薬物	錠忍薬	4	忍力を一時的に上昇させる
薬物	透明薬	4	回避率を一時的に上昇させる
薬物	確実丹	4	命中率を一時的に上昇させる
薬物	会心丹	4	会心の一撃を一時的に上昇させる
薬物	早駆薬	4	移動力を一時的に上昇させる
薬物	乙型癒し筒	3	体力を全回復する。以降、開発のため「薬学の秘伝書」が必要
薬物	倍径丹	4	2倍の経験値が入るようになる
薬物	乙型癒し筒改	3	術力を全回復する
薬物	時戻丹	4	2回行動できるようになる
薬物	九寸黄金玉	3	体力を全回復する（範囲）
薬物	無麻のお守り	500	麻痺を完全に防御する
薬物	無毒のお守り	250	毒を完全に防御する
薬物	朝日のお守り	250	眠りを完全に防御する

からくりリスト



▲表中のアイテムは、いちばん上のものから順に生産可能になる。ダメージ減少アイテムを作るにはかなりの努力が必要なのだ

からくりの開発・生産コマンドは工房レベルを3にすると発生するぞ。大部分のキャラが実行可能だが「業火のお守り」以降のダメージを減少させるアイテム以外は、ほとんど必要ないかも…。

名称	攻撃範囲	売値	備考
手裏剣	間接	1	敵に手裏剣を投げつける。始めから作れるからくり
火炎玉	間接	1	敵に火の玉を飛ばす。始めから作れるからくり
冷気玉	間接	1	敵に冷気の玉を飛ばす。始めから作れるからくり
烈風玉	間接	1	敵を竜巻で攻撃する。始めから作れるからくり
夢見手裏剣	間接	1	敵に眠り薬を塗った手裏剣を投げつける
落雷玉	間接	1	敵に雷を落とす
鋼弓	間接	2	遠方の敵に矢を射る
炸裂火炎玉	間接	2	遠方の敵に炎の弾を飛ばす
炸裂冷気玉	間接	2	遠方の敵に冷気の弾を飛ばす
百連弓	間接	2	遠方の敵に連続で矢を射る
炸裂烈風玉	間接	2	遠方の敵を竜巻で攻撃する
炸裂落雷玉	間接	2	遠方の敵に雷を落とす
烈風手裏剣	間接	1	連続で敵に手裏剣を投げつける
火炎弾	間接	3	範囲内の敵を炎の弾で攻撃。以降、スキル「からくり」が必要
冷気弾	間接	3	敵を冷気の弾で攻撃
烈風弾	間接	3	敵を竜巻で攻撃
落雷弾	間接	3	敵に雷で攻撃
灼熱砲	間接	3	敵を強烈な炎で攻撃
爆裂弓	間接	3	敵を爆弾が付いた矢で攻撃
烈火地走砲	間接	2	あたり一面を焼き尽くす。以降、開発に「からくり秘伝」が必要
飛竜砲	間接	3	誘導ミサイルを敵に放つ
鷹目飛雷	照準	4	ミサイルを敵1体に放つ（画面全体の敵が照準対象）
飛竜砲・改	間接	4	着弾後に、広範囲に炸裂する誘導ミサイルを放つ
地裂弾	照準	4	強力なミサイルを敵1体に放つ（画面全体の敵が照準対象）
煙玉	自分	2	所持しているだけで回避率が上昇する
光玉	自分	2	所持しているだけで受けるダメージが全体的に減少する
業火の御守り	自分	250	所持しているだけで火の属性のダメージが減少する
極寒の御守り	自分	250	所持しているだけで水の属性のダメージが減少する
落雷の御守り	自分	250	所持しているだけで金の属性のダメージが減少する
大地の御守り	自分	250	所持しているだけで土の属性のダメージが減少する
疾風の御守り	自分	500	所持しているだけで風の属性のダメージが減少する
身代わり地蔵	自分	250	所持しているだけで"斬る"攻撃によるダメージを減少する
身代わり達磨	自分	250	所持しているだけで"叩く"攻撃によるダメージを減少する
身代わり人形	自分	500	所持しているだけで"斬る・叩く"攻撃によるダメージを減少する

キャラ育成&アイテム生産のポイント

効率の良いキャラの育成方法から紹介するぞ。まずは仲間キャラを戦闘に参加させる一軍と、隠れ里に残る二軍に分けて考える。そして一軍のメンバーには攻撃力や体力がアップするコマンド。二軍のメンバーには、薬草や武器などの開発・生産コマンドを振り分けて実行させるのだ。これで修行と生産を両立させることができるぞ。また、一軍メンバーで専用術の修行ができるキャラは、そのコマンドを優先的に実行させること。この方法を活用して効率よく仲間を育てていこう。

次にアイテムの生産方法だけど、こちらはかなり根気がいるので気長に考えてほしい。まずアイテムを生産可能にするには、スキルと特殊アイテムが必要だ。特殊アイテムはどこかの戦いで〝隠しアイテム〟として入手できるけど、スキルを得るにはすっごく時間がかかっちゃうのだ。とりあえず最短距離でスキルを入手する方法を紹介するぞ。その方法とは〝生産〟よりも〝開発〟コマンドをメインに実行させていくこと！それも隠れ里にくるたびに毎回だ。これで熟練度がアップし、スキルを得ることができる。何事も根気よく頑張っていけば達成できるのだ。



◀一軍は攻撃力や体力がアップするコマンド。二軍にはアイテムの開発・生産コマンドを振り分け、ムダなく実行させること

海底に眠る神秘の世界にご招待！

アクアノートの休日

プレイヤーが、好きな時に、好きなところへ、好きなだけ海底散策を楽しむ。これほどまで不思議な魅力をもったソフトは存在しない。

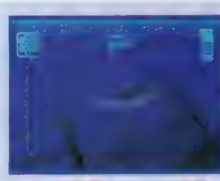
ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード（4ブロック）
発売日	'95年6月30日（発売中）		

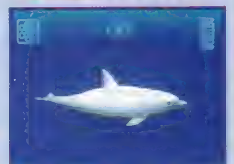


こんなこと知ってた？『アクアノート』のさらなる魅力に迫れ!!

CHECK 1 イルカたちはとってもカワイイ!!

海底にはイルカもたくさん生息しているけれど、その中に一匹だけ白いイルカが存在する。このイルカも、ほかのイルカ同様にL1ボタンの音が好きなのだけれど、仲良くなれるとカワイイ挨拶を送ってくれるぞ。
白イルカは一度友達になると、どこまでもホリディ号を追い掛けてくるのだ。



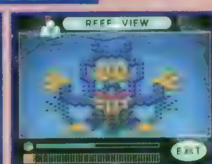


CHECK 2 魚礁の作り方を研究してみよう

漁礁を作っておくと、コミュニケーションがとれた生物たちが遊びにきてくれるぞ。使用できるブロック数は、探索を進めるに従って増えていくようだ。配置できるブロックの色には3種類あるけれども、魚たちは自分の体が似ているブロックに集まる習性があるので、3色をバランスよく混ぜるといいだろう。とは言っても、漁礁作りには実質的な正解は存在しないので、基本的には好きなように作って構わない。建築のアートに挑戦するのもよし、何かテーマを決めて絵を描くのも楽しいぞ。







CHECK 3 ブイを使い分けよう

〝POINT VIEW〟の画面で、前に打ち上げたブイ（ポイント）にカーソルを合わせて、○ボタンを押そう。その後にR1でマークが黄色に、R2で水色に、L2で青に変色するので、活用してみよう。ちなみに、最後に打ち上げたブイは自動的に赤で表示されるからね。



CHECK 4 友達になれない場合…





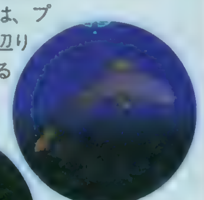
たいていの生物は、数回好きな音を発してあげると友達になってくれる。ある程度コミュニケーションをとったはずなのに漁礁に遊びにきてくれない場合は、ご機嫌を損ねていると考えられる。特に体当たりをすると、10回以上は反応させるくらいでないと許してもらえないので注意しよう。

また、クラゲ、ナマコ、ウニ、ブラックエンゼル（魚）、UFOなどは、どんな音を発してもまったく反応してくれないから覚えておくこと。ちなみに、群で移動する魚は仲間意識が強いので、同じくコミュニケーションはとれない。同種の魚でも単体でなら反応してくれるので、混乱しないようにね。

CHECK 5 魚の反応もいろいろ



好きな音を聞かせた時に、魚によって反応が違うのも大きな楽しみの1つだ。回転しながら上昇するヒトデや、ひっくり返ってしまうカブトガニなど個性的なものから、写真で紹介しているカメなどが印象に残りやすい。
興味ある人は、プレイ中にその辺りも観察してみるといいぞ。





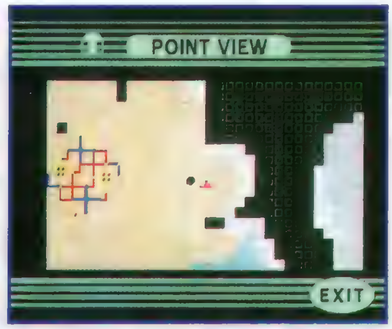
▲パクパクしたり…
◀眠ったり…

ナゾに満ちた海底全域マップを大公開!!

すべての海底オブジェクトを発見し終わっていない人のため、特別に海底全域マップを掲載しちゃうぞ。ちなみに、各写真の横に記載されている座標は、各オブジェクトの眠っている場所を表している。この座標は〝POINT　VIEW〟画面にて海底基地を中心にマス数を勘定した数値になっているので、正確な場所を割り出す時の参考にしてね。



▲厳密には、冒険の拠点となる海底基地も、海底オブジェクトの1つと言える。ここを足がかりにして、次々と行動範囲を広げていこう。



▲〝POINT　VIEW〟の画面で、赤い三角印で示されているのが海底基地のある場所になる。この画面で、マス数を数えて、以下の座標を確認しよう。



実在の遊園地は、成功するのか？
テーマパーク

今回は、今まで本誌でやった攻略のポイントをまとめながら、遊園地作りをもう1度基本から検証し直すぞ。また、実在する遊園地をモデルに作ってみて、ゲーム上でもうまく経営できるかどうか試してみた。はたしてどんな結果に？

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)
発売日	'95年12月29日(発売中)		

ゲームの見本進行

1 ゲームの初期設定の決定
ゲームレベルや遊園地の名前、スタート時の資金などを設定。ゲームレベルは、設定したレベルでプレイ内容が変わるので自分の目的に合わせて選択しよう。

2 遊園地を作る場所の土地を購入
遊園地を建設する場所を購入。土地によって購入資金はもちろん、免税期間や税金の額などが変わるので、自分の資金の状況に合わせて選択する。

3 歩道の設置
お客さんが遊園地内の移動に使う歩道を設置。歩道の幅や設置の仕方で、お客さんが遊園地内をどこまで歩いてくれるか決まるので、よく考えて設置する。

4 アトラクションの設置
アトラクションを設置するときは、入口と出口の位置を考えて設置する。また、順番待ちのお客さんのための整理歩道も設置する。

5 ショップの設置
飲食店や各種グッズなどを売るショップを設置。人気のあるアトラクションのそばに設置したほうが、ショップの売り上げは伸びる。

6 スタッフの配置
メカニックはアトラクション3，4つに1人をメドに配置。スイーパーは清掃範囲を設定して配置すること。ほかのスタッフは、必要に応じて配置しよう。

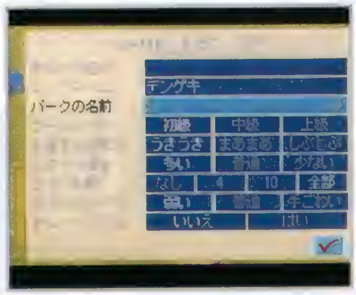
7 遊園地の開園そして運営
中級以上のレベルなら、遊園地作りのほかに研究開発や交渉も行う。また、上級レベルなら、ショップの在庫管理や株の売買も行うことになる。

8 遊園地を競売にかける
競売で遊園地を売却すると、売却した土地はワールドマップ画面で青いマークで表示される。全部の土地で売却すれば、世界制覇となる。



まず、豊富な資金をガッチリ確保すべし!!

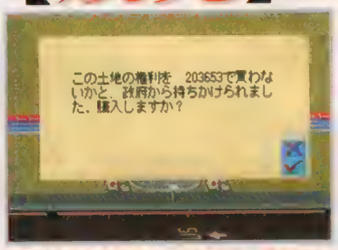
このゲームはゲームレベルによって、いろいろな楽しみ方ができる。だから、最初にゲームレベルを選択するときは、自分がどんなプレイをしたいのかを考えて選ぶようにすること。遊園地作りに専念したいなら初級を選び、株の売買や在庫の管理まで細かい部分もプレイしたいのなら上級を選ぼう。中級は、初級に研究開発と交渉がプラスされる。比較的簡単で、それでいて多少細かい部分まで管理できる中級でプレイすれば、まずほとんどのことができるはずだ。また、どのレベルにもいえるが、遊園地作りには多額の資金が必要だ。特に研究開発を自分で行う中級以上では、より多くの資金が必要になる。自分の理想の遊園地を作るために、まずは資金を稼ぐことに重点をおこう。



▶希望のプレイ内容に合わせてレベルを選択。また、スタート資金は多くしよう。

【競売】

競売にかけるか、土地の権利を買うか？

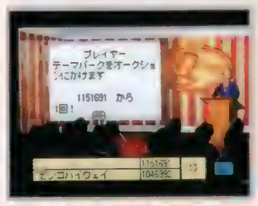


▲[illegible]

作った遊園地は、最終的に競売にかけることができる。序盤は、この競売を使うのが、手っ取り早い資金稼ぎの方法だろう。ただ、競売を使って資金を稼ぐときに気をつけたいことは、どのぐらいの期間その場所でプレイするかだ。もし長期間プレイするなら、政府から土地の権利を買ったほうがいいし、短期間で一気に競売にかけるときは土地の権利を買わないほうがいいぞ。

競売での正しいもうけかた

競売を使っての簡単なもうけ方を説明しよう。初級レベルなら、時間を進めれば自動的に新しいアトラクションを開発してくれる。そこで、場所はイギリスを選んで、何もせずに10年以上時間を進めてから、1年間だけ最新のアトラクションを中心に遊園地を作ろう。そのあとすぐに、競売にかけるとうまくいけば100万ぐらいで売れるはずだ。あとは、この手順を繰り返すだけで簡単に稼げる。



▲[illegible]



年末決算報告	今年	昨年
パーク資産価値	20万1978	26万800
株　価	1万	1万
資金残高	62万2658	52万5985
借入金	0	0
借入限度額	20万	20万
収　入	25万9335	4万
支　出	16万2662	19万8865
配当受け取り	0	0
配当支払い	0	0
不動産税	7万4422	7万3015

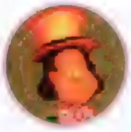
▲[illegible]

直前にセーブ！

競売で買い手がついた場合は、その価格が気に入らなくてもキャンセルできない。だから、競売前にセーブして、やり直せるようにしておくこと。

資産価値をチェック

競売では、資産価値が大きく価格に関わってくる。だから、競売前に資産価値をチェックしておくこと。また、資産価値は遊園地の規模で大きく変わるので、できるだけ敷地いっぱいに作っておこう。



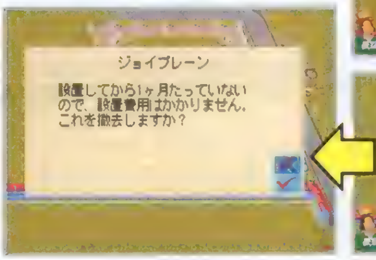
各行動ごとにポイントをつかめ

遊園地のメインはもちろんアトラクションだが、ただやみくもにアトラクションを設置するだけでは良い遊園地にはならない。遊園地の大きな収入源になるショップなども効率よく設置しなければならないし、遊園地をスムーズに運営するためにスタッフも上手に使いこなさなければならない。この記事を見て、そのあたりのポイントをしっかりと頭に入れておこう。

▶▼アトラクションを設置するときは出口は遊園地の奥に向かって設置しよう。そうすれば、お客さんを遊園地の奥に誘導しやすい。また、1ヵ月以内ならアトラクションを撤去すると、設置の費用が戻ってくる。やり直しは早めに決断を。







【ショップ】

ショップでもうける！ これがテーマパークの極意だ!!

ショップは遊園地の大事な収入源なので、設置場所はよく考えて設置しよう。ショップは、アトラクションのそばに設置するのが基本だ。そして、飲み物のショップと食べ物のショップは並べて配置したほうがいい。また、同じ店を並べて配置しても意味がないので気をつけよう。飲食店は、商品の品質を変えることができる。そのことを利用して売り上げを伸ばす方法を、下の写真で紹介している。しかし、長期的に見るとお客さんの評判を落とすことにもなるので、一時的なものとして長期間の使用は控えよう。

コーラとポテト

▶ポテトの塩の量を増やすと、ポテトを食べたお客さんはのどが渇く。すると…。





▲近くにあるコーラの売り上げが伸びる。

ノベルティグッズ

▶バラエティショップは、ショップの中でも結構高い価格で売ることができる。





▲青い風船の数で売り上げがわかる。

【整理歩道】

人間の心理を読みきって整理歩道を引こう！

整理歩道は、アトラクションに乗るまでお客さんが待つ場所だ。だから整理歩道が長ければ、遊園地内で何も乗らずにブラブラしているお客さんを減らすことができる。また、順番待ちの行列を作ると、その行列を見たお客さんが思わず並んでしまうということが起こる。とはいっても、グニャグニャ折れ曲がっていたり長すぎたりするのは逆効果になる。そこで、整理歩道はできる限り直線で作るようにしよう。また、アトラクションの出口は遊園地の奥に向かって配置したほうがいいので、そのことも考えて整理歩道を設置するようにしよう。



▼いったん行列ができてしまえば、よりお客さんが並びやすくなり、行列もより長くなる。



↑これが正しい整理歩道だ!!

▲直線的でしかも入口が見えるようなつくりだ。しかも、これなら出口を奥に設置できる。



▶アトラクションを囲むような整理歩道も悪くはない。ただ、出口を奥に作るには多少短くなるか、曲がりくねってしまう

【交渉】

スタッフの賃金、仕入れ値の交渉 相手の手の動きに合わせろ





▲[illegible]

交渉には、労使交渉と仕入れ値の交渉の2つがある。しかし、交渉のコツは2つとも同じ。相手の動きを見て、あまり妥協しないようなら、こちらは大きめに妥協する。相手が大きく妥協したときは、こちらは小さく妥協して様子を見よう。あまり欲張らず、五分五分ならOKぐらいの感覚で交渉を進めよう。

【スタッフ】

さぼりやすいアイツをチェック スタッフの善し悪しを見極めろ！





チェックしまくるのだ！

▲インフォメーション画面で勤務成績をチェック。こまめにチェックして能力を見極めよう。

この遊園地で働くスタッフはすぐサボりたがる。特に、訓練が行き届かない序盤はその傾向が強い。また、スタッフにもアタリハズレがある。だから、スタッフのインフォメーション画面などで、スタッフの働きぶりをチェックしよう。そして、ある程度訓練が行き届いたあとでも勤務態度が良くならないときは、そのスタッフはハズレということですぐに解雇しよう。



ゲームと現実に違いはあるのか？

ここでは、実在する遊園地を作ってみてゲーム上ではどうなるかを試してみた。モデルは、誰もが知っている東京デ◯ズニーランド(一部フセ字・笑)。もちろん、すべてのアトラクションがゲームには収録されていないので、完全に再現できなかった。特に、室内のアトラクションはちとキビシイ。プレイしている人にはバレるが、似ているモノを強引に入れて、ムリヤリそれと言い張っている。でも、けっこう雰囲気は出ているでしょ？　プレイした結果としては、利益を上げていたので失敗ではないが下のような問題もあったので、遊園地作りの参考にしては？

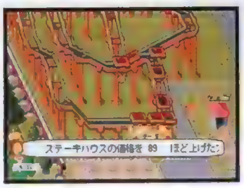


◀ウエスタン◯バー鉄道はこのゲームにはないので、代りにモノレールを設置。ちょっと苦しい感じだ。

▼東京ディ◯ニーランドの中央の広場。本物とは地面の色が違っているが、まずまず雰囲気が出ていると思う。



▶ビッグサ◯ダーマウンテンはジェットコースターで、スプラッシュマウ◯テンはウォータースプラッシュで代用した。



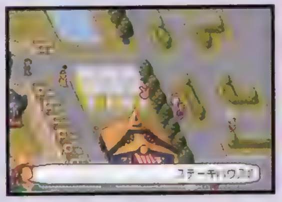


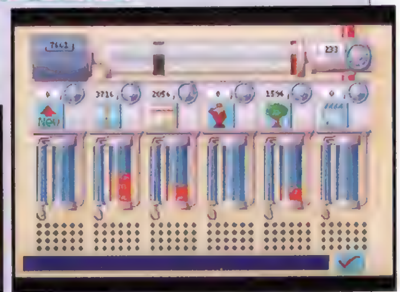
【研究開発】

研究開発は、全部で6つの部門に別れている。各部門の説明は下にまとめてあるので、そちらを見てほしい。6つの部門の中で早めに開発したいのは、アトラクション、ショップ、パークの設備の3つの部門だ。資金が少ないうちは、この3つに絞って開発を進めよう。また、上級レベルでプレイするときは、設備の改良も早めに進めて倉庫を拡大し、在庫の管理の手間を少しでも軽くしたほうがいいぞ。

研究費は集中させよう

▶▼とりあえず3つの部門を優先して開発する。特にトイレの改良は再優先項目にしよう。





噴水



▲パークの設備の最後に開発される。パークの中央に設置したい施設だ。

ループ



▲かなり後半に開発される。ジェットコースターの面白みを増やせるぞ。



▲ジェットコースターを開発したら、コースに急な坂や曲がり角を作ってみよう。すると、ジェットコースターに乗っているお客さんが、弾き飛ばされる様子を見ることができる。

●アトラクションの改良
アトラクションを改良して性能をアップする。また、設置の費用も安くなる。

●アトラクションの開発
新しいアトラクションを開発する。開発のなかでも一番重要な部門だ。

●ショップの開発
新しいショップを開発する。バラエティショップは絶対必要だ。

●スタッフの研修
スタッフの研修を行って、勤務成績をアップさせることができる。

●パーク設備の開発
新しいパークの設備の開発を行う。特に、トイレの開発は重要になる。

●設備の改良
倉庫の拡張やバスの大型化を行う。上級なら重要。

アトラクションの配置に問題アリ！

ショップが入口近くに、固まって設置されている。そのために、ショップの数が少なめになり、アトラクションのそばに配置するという基本が守れない。ただ、実際にプレイした感じでは売り上げが大きく落ちるということはなく、それなりに儲かっていた。また、飲食店が固まっているので、掃除が楽になるということもわかった。



▲ショップが建ち並び、入口近くはお客さんでいっぱいだ。

ショップの一極集中の影響はいかに？

アトラクションは、実際の状況に合わせて入り口と出口を同じ方向に設置してある。そのために、お客さんがなかなか遊園地の奥まで行ってくれなくなってしまった。これは、出口の位置も大きな原因だが、アトラクションが遊園地の中央から放射状に配置されているという、遊園地のつくりそのものがかなり影響しているのだろう。



▲歩道が広くて、お客さんが自由に動けすぎるのも問題なのかも…。

東京ディスニーラ◯ドを再現してみたのだ!!



▲シンデレラ城の代りになるようなモノがなかったのが、かなり痛い。それさえがあれば、もうすこし東京ディ◯ニーランドっぽく見えたかもしれない。また、土地の広さの関係で、省いてしまったアトラクションも何個かある。

三國志IV

中国大陸の覇者を目指す本格派歴史SLGだ!!

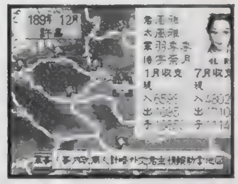
人々の心をとらえてはなさない英雄物語「三国志」。そのゲーム化に成功し、初心者からマニアまでの幅広い層でかなりの評価を得ている『三國志IV』。そのゲームの基本的な攻略と自称電撃PS編集部の「三国志」マニア3人によるリプレイを紹介だ。

ジャンル	SLG	価格	¥10,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)
発売日	'95年10月26日(発売中)		

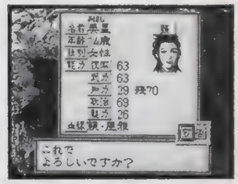
まずは『三國志IV』をちょっとおさらいしてみよう！

「三国志」のゲームと言えば光栄の『三國志』シリーズ。このPS版はそのシリーズの4作目を移植したもの。パソコン版にはなかった実写取り込みのオープニングやビジュアルなど、オリジナル要素もあるのだ。

ゲームの目的は君主となり中国大陸を統一すること。大陸は50以上の都市に分かれており、戦争や外交でそのすべてを手中に収めればOK。登場する武将は450人以上で（シナリオによって多少変化）頭がいいヤツもいれば、腕っぷしの強いヤツもいるなど実に個性豊か。そんな彼らの特徴（頭脳派なら国造りなどの内政面、武力派なら戦争にといった具合だね）を理解し、うまく使っていくことがポイントになる。



▲キミは広大な中国大陸に平和をもたらせることができるか？



▲登場する武将は数多くいる。プレイヤーが武将を作成することも。



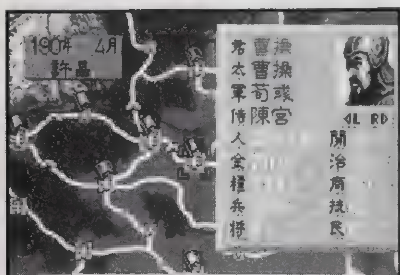
●中国史「三国志」とは……

[illegible]

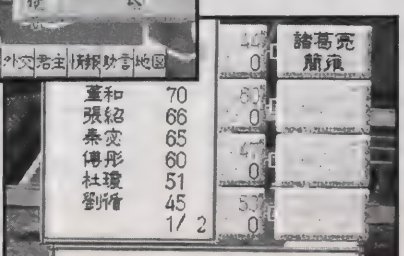
2つのモードをマスターして、目指せ中国統一！

内政

自分の都市を強くしないと話にならない。というわけでゲームが始まったらまず内政だ。このゲームでの国造りは、担当させる武将と資金を決定するだけで自動的にパラメータが上がっていくので、毎月命令する必要はない。そのとき担当する武将は〝政治〟の高い武将の方が効果が大きい。資金は余裕があれば1000ぐらいずつ振り分けるのがベスト。土地価値を上げれば7月にもらえる兵糧が多くなり、商業価値なら1月の金が増える。このことから金に余裕がない場合は、春から夏は土地、秋から冬は商業に金を投資するといい。もちろん資金は毎月少しずつ減っていくから、無くなったら補充することも忘れずに。人事なども大事だが、まずは国造りだ。



▲土地や商業の他にも領民の忠誠度を表す、民忠というのがある。これが高いと税金の収入が増えるので、余裕があれば積極的に施しをしよう。

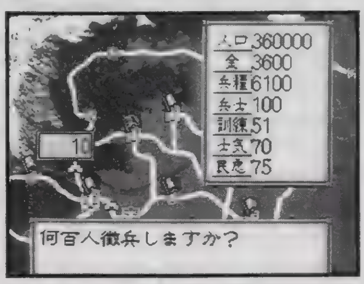


▶国造りを担当していても、人事や訓練などの命令は実行できるので、できるだけ全部を担当させるようにしよう。途中経過は情報で見られるぞ。

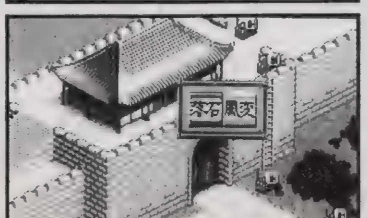
戦争

戦争はゲームの目的からもわかる通り、避けて通れない道。勝つために必要な条件はまず兵士数が相手より多いこと。事前に相手の都市を情報で調べておこう。相手が2つ以上の都市を持っている場合には、援軍が予想されるので多めの兵士を動員することを勧める。兵士も数が多いだけでなく、訓練も十分にしておこう。訓練度が上がれば、移動力も比例して上がる（騎馬と船のみは固定）からだ。また、士気も上がるので訓練は80以上を目安にまめに行うようにしよう。

もうひとつ兵糧も十分に用意すること。戦闘中に兵糧が無くなると、兵が脱走したり、士気が下がり被害が大きくなるぞ。戦場は都市によっていろいろな種類が用意されている。大きな川を挟んだ都市では、海戦になる。武将が〝海戦〟のスキルを持っていると有利。



▶訓練度と士気が十分でないと、まず勝てない。兵士を雇うと下がってしまうので、雇うときは少数にし、十分訓練してからまた雇うといいぞ。



◀戦場では計略を使うことができるが、部隊にスキルを持っている武将がいないと使えない。武将はいろいろなタイプを配置するといいだろう。


MEMORY CARDSEAL
電撃PlayStation創刊
特別付録

ゲームをもっと² 楽しむために…『三國志Ⅳ』超リプレイ

其の壱　始まりはいつも突然に

…さてさて、時は寒さ深まる某日の夜更け、所は電撃ＰＳ編集部。何日も続いた仕事も一段落し、さっさと家に帰って寝ればいいものを『三國志Ⅳ』を始めるバカライターの魔王、うきき、ちくちりの３人。しかも、ただプレイするだけじゃつまらんと、オリジナル武将を100人作って（この『三國志Ⅳ』ではプレイヤーが自由に武将を作り、ゲームに登場させることができる。女性の武将も作れるので、自分の分身を作るも良し、好きなあの子やアニメのキャラなどの名前を付けて楽しめる。ただし作れるのは100人までで、男性70人、女性30人と決まっているのだ。もちろん複数の武将に同じ顔は選択できないから早いもの勝ち……この時も女性武将の顔グラフィックを巡ってかなりもめた…おっと説明が長くなって申し訳ない）始めることになった。コレで徹夜確実。明日会議なのに大丈夫なのか？　しかも最初から〝落雷〟のスキルを持った武将を作ろうと（Ｐ85の①参照）したため、けっきょく始まったのは日が登り始めてからだった…。(魔)は北の襄平、(う)は中央の許昌、(ち)は南の長沙からスタート。とりあえず最初は各人コンピュータ相手に戦うことに。はたして誰が生き残る事やら……。

中国英雄列伝

❶趙雲子竜



統率96、武力98、知力85、政治80、魅力95。始めは公孫瓚の部下だったが、彼の死後劉備の配下に。長坂破の戦いでは、劉備の一子劉禅を胸に抱き、たった一騎で100万もの曹操軍の中を駆け抜けたエピソードは有名。生真面目で常に冷静沈着。まさに武将の鑑だ。あの諸葛亮をして「我が右腕」とまで言わせた。五虎将の中では一番長生きだった。配下にいればもはや無敵。

❷周瑜公謹



統率97、武力78、知力98、政治97、魅力97。呉の軍師。曹操の大軍を赤壁の戦いで打ち破ったことで有名。演義では諸葛亮の知謀に嫉妬し、殺害しようとしたなど、度量の狭い人物に描かれているが、実際は謙虚で心の広い名将であったようだ。彼は知将としてのイメージが強いが、武器を取ってもかなりの腕前だった。

ゲームでも内政に戦争にと、マルチに活躍。

❸郭嘉奉考



統率42、武力27、知力99、政治92、魅力89。早い時期から曹操の配下に加わる。幕僚の中では先を見通す正確さ、判断力はトップ。当然曹操の信任も厚かったが、若くして病に倒れる。劉備が曹操を頼ってきたときにも、殺せという意見に反対するなど、何となく「いい人」なイメージが人気を集めている。戦争には向かないが、内政ならスキルも揃っているのでバッチリ。

❹程普徳謀



統率65、武力68、知力82、政治72、魅力86。孫権の父、孫堅の時代から仕えている武将。赤壁の戦いでも周瑜の副官として活躍。ゲームでも統率力の高さが戦闘で役にたってくれるだろう。また、知力、政治、魅力ともにそこそこな数値なので、序盤の孫堅軍には欠かせない存在。ハデさはないが、イブシ銀のシブサが光る名将だ。鉄脊蛇矛というアイテムを持っている。

其の弐　天国と地獄、光と影、(魔)と(ち)

シナリオは１を選択。趙雲を配下にしたい(魔)は、公孫瓚との戦争準備を始める。(ち)もいずれ在野で出現するであろう周瑜獲得のため、廬江を目指す。(う)だけは自分のオリジナル武将だけ（始めに５人までオリジナル武将を配下にできる）で満足したのか、許昌を動かず国造りに励む。しかし、確実だがちょっとセコイ戦法（Ｐ85の②参照）をとったため、なかなか順番の回ってこない他の２人のひんしゅくを買う。まったく気の短いヤツらである。さてその２人だが(魔)は計略の落雷をうまく使い少数の兵力で確実に敵を倒し、領土を広げていた(落雷を使える武将が２人もいればね…)。問題は(ち)である。(魔)の快進撃を見て「オレも！」と思ったのか同じ戦法を取るが…残念ながら〝運〟がついていかなかった。(ち)の落雷はことごとく自軍を直撃。「次に当たったらもう使わない」と言うものの、(魔)という成功例があるためなかなかやめられない。結局７回も自軍を感電させた(ち)はついに落雷を封印することに。しかしこのとき兵はほとんどなく、武将も全員ケガで武力ダウン。はたして落雷なしで(ち)は戦争に勝てるのか？　それをあざ笑うかのごとく、内政にも飽きた(う)がついに中央制覇に向け動き出す。ただひたすら自軍の強化に力を注いでいた(う)の国力は、ゆうに(ち)の数十倍を誇っている。189年から始まったこのシナリオも192年になろうとしていた。(魔)は趙雲、関羽、張飛ら強力武将を配下にし、ほぼ北方を手中に収め(う)も曹操幕下の有能な人材を数多く取り込み、西方面を抑え首都洛陽に進出しようとしていた。(ち)も一時はコンピュータに攻め込まれあわや全滅しかけたが、持てる知識をフル活用しある戦法（Ｐ85の③参照）を見い出し逆襲。ついに念願の周瑜を軍師とし、南方の覇者とならんとしていた。人間勢いに乗るとスゴイもので、いつの間にか領土の広さでは(ち)が一番になっていたのだった。(ち)はついに地獄を脱したのか？　……いや、出口は見えたが、そこはまだ地獄の中。幸せになれる日はまだ遠い。……つづく。

其の参　策を弄するものは策におぼれる

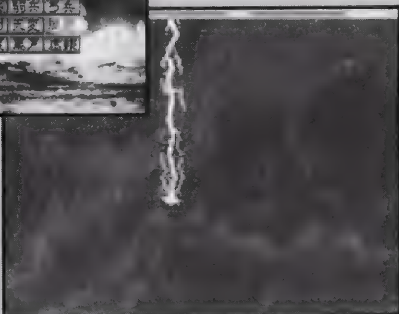
コツさえつかめてしまえば、さすがはシリーズをやり込んだヤツら。もはやコンピュータは敵ではなく、中国大陸は大きく三つに分かれつつあった。(ち)は以前からは想像もできないほどの強大国になり、コンピュータを追いつめていた。ここで何を思ったか余裕をこいて計略でラクにかつ美しく勝とうとする。……よせばいいのにね。(ち)の選んだ計略は埋伏の毒（さて説明しよう。埋伏の毒とは自分の武将を相手の都市に送り込み、偽りの仕官をさせるのだ。戦争になれば必ず寝返ってくれる計。くわしくはＰ85の④参照)。彼が選んだのは程普。呉マニアの(ち)が大事にしている武将だ。この計略は成功率が高く、危険が少ない…ハズだった。しかし、不幸の神は(ち)の存在を忘れてはいなかった。埋伏先で登用され、将軍に取り立てられあとは攻め込むだけ…という状態で相手の君主が病死してしまったのだ。そして後継者に選ばれたのは事もあろうに程普その人！　こうなってしまったら、もはや彼とは敵同士。こんな事が起こる確率はほとんどないに等しいのに……よっぽど運のない(ち)。ダメもとで攻め込み、勝利して捕らえてみたものの(君主でも相性や友好度によって配下になる事も）程普は首を縦には振らなかった…。そして程普は星になった…。(魔)も(う)もこんなケースは初めてなので慰めの言葉もなく、ただ笑って肩を叩くしかなかった。ゲームに必要なものは、腕はもちろん運も大事な要素だと思い知った(魔)と(う)そして(ち)だった。

①よりよいオリジナル武将の作り方

リプレイの中でも書いた通り、このゲームではプレイヤーがオリジナルの武将を作りゲームに登場させる事ができる。このゲームの能力の最大値は100だが、オリジナル武将は99までの数値しか振り分けられない。スキルは作成時にランダムに決定するので、最初から落雷を持った武将を配下にする事も可能。武将を作ったらゲームをいったん始めて、スキルを見る。気に入らなかったら武将の名前だけを変更。そうするとまたスキルが変化するから、あとは気に入るまでこれを繰り返せばいい。面倒だが、相手の兵力の9割を奪う落雷はかなり魅力。あまり多用すると（ち）のようになるかも知れないが、確率は7対3（自分に当たる確率が3）なのでほぼ大丈夫。

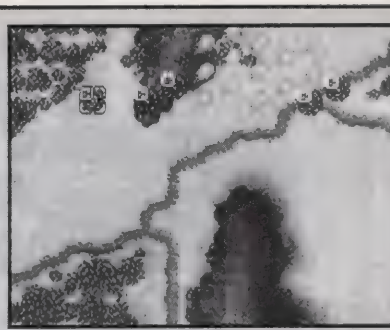


▲「水滸伝」の人物や日本の武将なんかを登場させてもおもしろいかもね。キミの自由に作成しよう。



▶バツグンの破壊力を持つ落雷。最初からいる武将は誰も使えない。経験を積めば覚えるらしいが……。

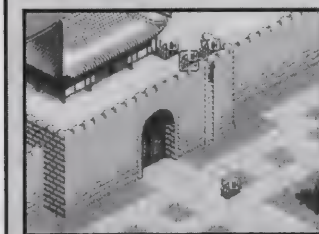
③計略をうまく活用して、少ない兵力で戦争に勝つ方法



▶川や沼には絶対火が付かない。火計をするならこれらの上に陣取って戦おう。

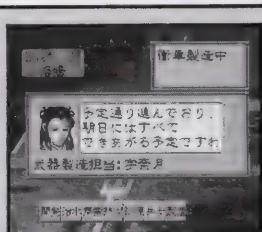
計略を使えば、少ない兵力で戦争に勝つことができる。まず20ぐらいの兵士数で攻め込む。この時兵の種類は騎馬がいい。川があればその上に、なければ山の上か風上で火を付ける。風変や天変などのスキルを持つ武将がいればなおよい。あとはこの火を盾に30日間逃げまわって相手の兵糧を減らすのだ。恐ろしく時間がかかるが、確実に相手の兵糧を減らせる。大将にはそれなりに強い武将を配置しよう。混乱（相手を動けなくする）などと組み合わせればさらにいい。火に包まれた部隊はかなりのダメージを受けるだろう。落雷もいいが、火計ならだいたいの武将なら使えるのでオススメ。火計だけではツライがその他の計略があればかなり有利に。

▼攻城戦では火計などの計略はほとんど役にたたない。力の勝負になるのだ。

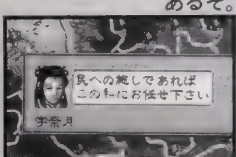


②ムダのない国造りをして、強力な自国を作り上げよう

土地開発などの内政は担当官を決めるだけで、自動に行ってくれる。もちろん金がないとダメだけど。2人まで担当は決定できるのでなるべく2人、しかも政治力の高い武将に任せよう。技術力はその名の通り、都市の技術力を表す。高ければ自国で武器を開発する事もできる。商人に高い金を払わなくてもいいので、余裕が出てきたらまめに開発力を上げよう。人材登用はスキルがないと実行できないが、たまにアイテムが見つかる事があるぞ。

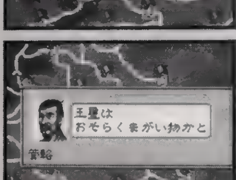


▲報告を聞けば、開発がどの程度進んでいるかを教えてくれる。



◀やる気のあるヤツにまかせる

開発以外の内政、施し、人材、訓練などを選択したとき、まれに武将の方から志願してくる場合がある。その武将に任せた方が効果が大きい（能力値が倍として判定される）ので、安心して任せよう。これはランダムなので、名乗り出るまで何度も命令を繰り返すといいだろう。ただし時間がかかるので、マルチプレイの時にはあまりオススメしないが…。

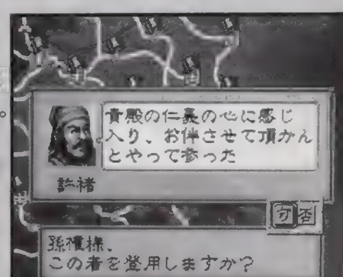


◀人の言うことに耳を傾けよう

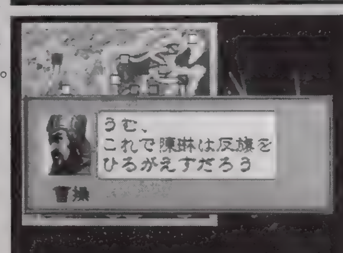
助言は配下の武将に今後の方針を聞くためのもの。初心者にはなかなかうれしい機能だ。またその都市にいる高名な人物に助言を乞うことができる。必ずいるというわけではないが、他の都市の情報が見れたり、スキルが増えたりといいことがあるのでまめに足を運んでみよう。また、1月に武将が戦争について進言してくると評定になるのだ。

④知力と知力の戦い、計略戦で戦争を有利に進めよう

埋伏の計は敵国に武将を送り込むもの。うまくいけば敵に仕官し、戦争の時に必ず寝返り、戦いが有利に。忠誠度が95以上の武将でないとできないが、成功率も高く効果もデカイのでオススメの計略。しかも登用されなくても、潜伏中の6カ月はその都市も情報を見られるのでお得。やらせるなら能力の高い武将(特に統率と武力が高い)の方がいいぞ。登用されやすいし、寝返ってくれたときの相手のダメージも大きいからね。リプレイの(ち)のようなことには、ほとんどならないので安心して埋伏させてほしい。その他にも流言や焼討、索敵などもあるが、これらは相手側に知力の高い武将がいるとまず成功しないのだ。



◀埋伏の毒はコンピュータも使ってくるぞ。赤壁の戦いで周瑜が曹操の作戦を看破したように、キミは敵の計略を見破れるか？



▶駆虎の計は敵の太守に謀反を起こさせ、独立させてしまう計略。敵はイタイが自分はあまりうれしくない。単なる嫌がらせか？

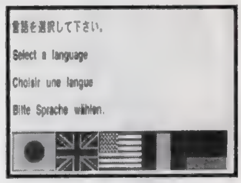
A.Ⅳ. GLOBAL

いろいろな機種で登場している『A.Ⅳ.』。しかし、この『GLOBAL』が発売されているのはPSだけなのだ！

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	アートディンク	対応周辺機器	メモリーカード（14ブロック）マウス
発売日	'95年11月22日（発売日）		

自分だけのヘンな街！おバカさんの『A.Ⅳ.G』

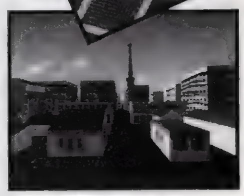
『A. Ⅳ. G』のいちばんの特徴は、やはり5カ国（日本、ドイツ、イギリス、アメリカ、フランス）からプレイする国が選べること。前作の無国籍的（マリンタワーや自由の女神が同じ街の中に作れる）なものだったのに対し、スッキリとまとまったカンジ。これに加えて、ゲーム中のメッセージも5カ国から選べるようになった。これも前作にはなかったもの。これで、同じマップでも新しい気分でプレイできて、まさに1粒で5度おいしくなったのだ。もちろんシステム面も、ゲーム中の処理速度が速くなるなど、改良されている。しかし、今作は難易度が非常に高い。ナメてかかるとすぐに破産の洗礼を受けてしまうぞ。



▲メッセージも5カ国から選べる。これで英語の勉強も（ウソ）。

▼選ぶ国によってタワー、寺院のグラフィックが変化するぞ。



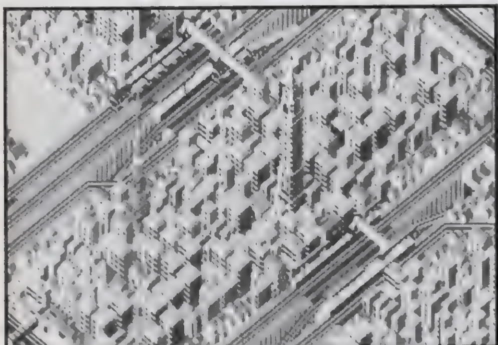


▲PS版『A. Ⅳ.』シリーズのいちばんのウリ、車窓モードも処理が速くなった。

◎ヘンな街を大製作!!

電撃PSは、この『G』が5カ国からプレイできる国を選べることを利用して、ヘンな街作りに励むことにした（ちょっと強引）。プレイする国は日本。なぜ、日本を選んだかと言うと、ただ単に、日本人だから……と軽い気持ち。

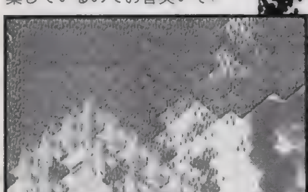
そして、作った街は下の通り。どうです？素晴らしい街でしょ？　ホントにあったら住みたい街でしょ？…いや、電撃PSは遠慮しときますけど……。



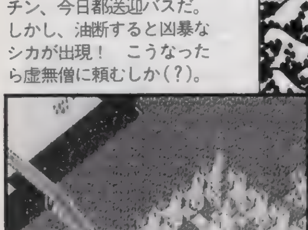
◀ファッションや情報の発信源・霧が関。霞が関ではありません。東京タワーがあるけど……。

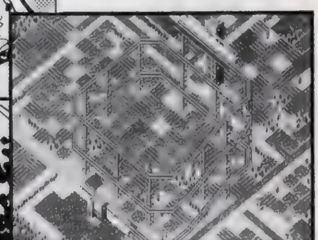


▼ニッポンの雅・今日都。京都ではありません。ここには、五重の塔や寺院が密集しているのでお香臭いぞ。

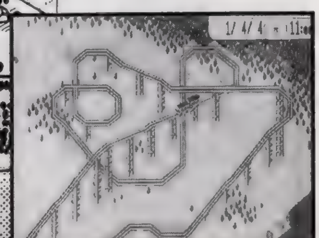


▼修学旅行の人たちもラクチン、今日都送迎バスだ。しかし、油断すると凶暴なシカが出現！　こうなったら虚無僧に頼むしか（?）。





▲宇宙一意味がない線路、それがこのループ橋だ！なんせ線路がループしているので、乗車客は今、ドコを走ってるかわからないぞ。



▲電車に乗りながら、遊園地気分が味わえる線路。しかし安全のため幼児・高齢者は乗車禁止。もちろん通勤・通学のためでもだ。

『ファルカタ』のシステムを理解し、効率のいいプレイを目指そう！

ファルカタ

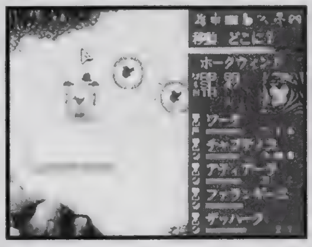
ボードゲームの雰囲気を持つ異色のSLGを攻略するぞ。コマを動かす感覚がとても楽しいのだ！

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	'95年6月30日(発売中)		

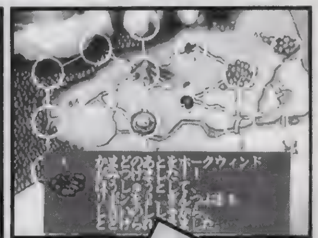
「移動」して「探す」のがすべての基本なのだ！

シナリオのクリア条件が明らかにされないゲームだけに、自分から積極的に動いて情報などを集める必要がある。特にゲーム序盤では「探す」ことで見つけられる仲間や報酬が非常に大きな意味を持ってくるぞ。これらを見つけるとゲームを楽に進められるようになるので、特に念入りに行おう。ちなみに宝物やリボンなどをもらえたり、仲間を見つけられたりした場合がラッキーパターン。一方のアンラッキーパターンでは敵と出会い、強制的に遭遇戦を挑まれることになるぞ。「探す」をする時は全員参加が基本。ある程度強くなったキャラでも安全性を考えると、少なくとも2人以上で探させるようにしたい。

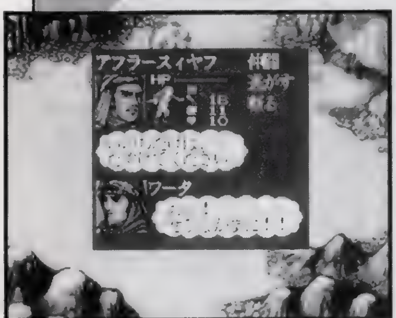
▼まずは移動。他のパーティがまだ行っていない場所に移動し、どんどん探そう。



▼探すことで色々なイベントが起こる。これは報酬がもらえるラッキーパターン。



弱いキャラは見限り、新キャラをスカウトしよう！



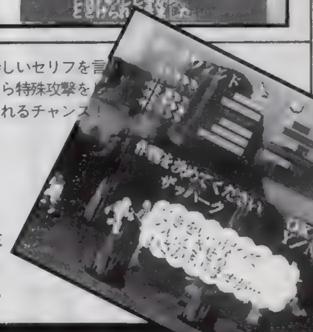
地道に全員を育てるよりも「探す」や「誘う」コマンドを使ったり、戦闘時に捕まえた敵キャラを「仲間」で引き込んだ方が効率がいい。積極的に育てるのは3人程度にしておこう。また、「探す」で見つけてもすでに5人いると仲間にできないため、あらかじめ空きを作っておくのもポイントだ。敵キャラを引き込んだ後は忠誠度に注意。低いことがほとんどなので、宝物をあげたり宴会を開いたりして、ある程度上げておこう。

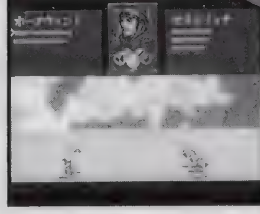
「戦闘」は攻め込むことだけ考えてもダメ！

パーティ戦では、キャラの発言に注目。体力がないのに威勢のいいことを言っていたり、体力がありあまっているのに控え目な発言をしているキャラがいたら、めんどうでも攻撃方法を指示しよう。

遭遇戦では体力を回復させる手段がないので気をつけよう。戦法の中の「攻撃タメ」はリスクが大きいため、特に使う必要はない。

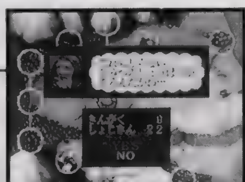
▶珍しいセリフを言ったら特殊攻撃をしてくれるチャンス！





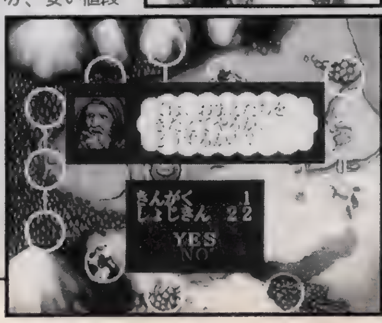
◀基本は「攻撃」。体力差が大きい場合は「突撃」で早期決着をはかるのもいい。

情報屋に特訓してもらおう！





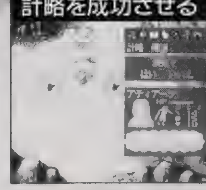
自軍ターンが始まる時にランダムでやってくる情報屋。そのまま待っていると「名前変更」→「特訓」とメッセージが変化するので、情報など買わないで鍛えてもらうようにしよう。特訓時にはプレイヤーは見ているしかないが、安い値段で全キャラを鍛えてもらえるのでコストパフォーマンスはかなりいいはず。勝つことができれば一気に複数の能力値がアップすることだって珍しくないのだ。特訓してもそのターンの行動力が減らない点もうれしいよね。



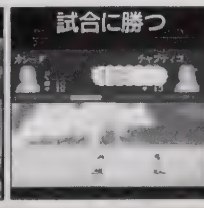
キャラクターの能力値を上げる方法はいくつもある！

能力値が高いと戦いに勝ちやすくなったり、計略が成功しやすくなる。数値を上げる方法には大きくわけて下の3種類があるので、積極的に試してみよう。宝物と能力値との関係は表のとおりだ。体力は遭遇戦などに勝つことで、少しずつ増やすことができるぞ。

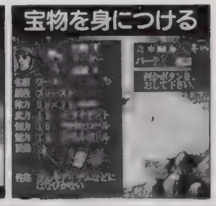
計略を成功させる



試合に勝つ



宝物を身につける



	+1	+2	+3	+4
武力	ブレスレット	ストンアクス	ブレカタール	トライデント
知力	カラーリング	ハリストーン	やけたロール	アクアマリン
魅力	ラピスグラス	ベビーピアス	きんのかざり	オイルボトル

機動戦士ガンダム

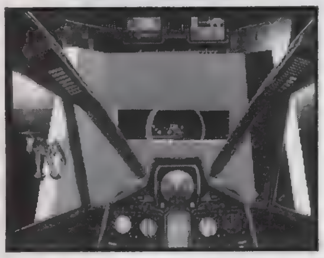
ガンダムのコックピットを再現した画面で展開する魅力たっぷりの3D·STG。CGムービーもド迫力!

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	なし
発売日	'95年6月23日(発売中)		

次回作も発売間近！　だがその前にこちらをクリアだ

ＣＧをふんだんに活用した超美麗なグラフィックとガンダムのコックピットを再現したメイン画面がファンをアッと驚かせた３Ｄ・ＳＴＧ『機動戦士ガンダム』。その全11ステージをまとめて攻略しちゃうぜ。次回作『Ｖｅｒ．２．０』の発売も間近だが、そちらを快適にプレイするためにはまずこっちをクリアしておく必要がありそうだぞ。というのもこの作品と『Ｖｅｒ．２．０』では、操作関係のシステムがほとんど同じ！　つまりこちらで操作に慣れておけば次回作も安心ってワケ。まだクリアしていない人は、ぜひこちらから先にプレイしておくべシ！

▼敵の攻撃はシールドを使えば防げるぞ。まずは攻撃よりも防御を覚えよう。



このポイントに注意！
戦闘が始まったら、まず最初に照準を固定。そして敵を真正面に捕捉し、ロックオンするのだ。こうすることで、グ〜ンと敵を狙いやすくなるぞ。あとはライフルやバズーカで攻撃すればＯＫだ。

STAGE1　始動
敵はザクⅡが２機のみ。その攻撃もたいしたことはない。いわば練習ステージといった感じなので、ここを利用してシールドの使い方、ロックオンの方法など一通りの操作に慣れておこう。

STAGE2　宿敵
出現する敵はザクⅡが２機とシャア専用ザクだ。ボスのシャアは動きが素早く、ロックオンも思い通りにできない。ここではシールドを利用して防御を固め、敵の動きを観察。攻撃はそれからだ。

STAGE3　脅威
複数のザクとグフが待ち受ける砂漠での戦い。ザクとの戦いでは接近戦は避け、離れた間合いで攻撃していくこと。ボスのグフも、やはり離れた間合いからバズーカを使って攻撃していくのがベストだ。

STAGE4　迎撃
敵は黒い三連星と呼ばれる３機のドム。この３機を１度に相手にするのは危険なので、まずは敵１機に狙いをしぼり、速攻で倒してしまうのがポイントだ。こうすればあとの２機との戦いが楽になるぜ。

STAGE5　苦闘
巨大ＭＡ、グラブロが待ち受ける水中ステージだ。ザコのゴッグは離れたところからライフル。ボスのグラブロには、接近してサーベルで攻撃していくこと。敵との間合いを把握しながら戦っていこう。

STAGE6　強襲
敵は複数のアッガイとシャア専用ズゴックだ。アッガイとの戦いではライフルだけで勝負！　バズーカはシャアとの戦いまで温存しておこう。シャアが出現したらバズーカをメインにして攻撃するベシ！

STAGE7　追撃
複数のリック・ドムとビグロが出現する宇宙空間ステージだ。リック・ドムはロックオンしてライフルで攻撃すればバッチリ！　ビグロは引きつけてサーベルで攻撃すれば楽勝のステージだぜ。

STAGE8　恐怖
ザコは離れたところからライフルで攻撃。ボスもロックオンしたのち、方向キーの上か下＋Ｒ１ボタンを押してボスの周囲をグルグル回りながら攻撃すれば簡単に倒せちゃうぞ。ここも楽勝だ！

STAGE9　謀略
やはりザコのリック・ドムには、離れたところからのライフル攻撃が有効。ボスのギャンは針ミサイルを撃ったあと突進してくるぞ。針ミサイルを確実に防御したのち、サーベルで攻撃していこう。

STAGE10　覚醒
敵はシャア専用ゲルググとエルメスのみ。ゲルググとの戦いでは、敵が接近してきたところを狙ってサーベルで斬る！　エルメスはロックオンしてバズーカで攻撃。この方法を活用して立ち向かおう。

STAGE11　脱出
ジオングとの最終決戦は２部構成になっているぞ。前半戦ではロックオン後、バズーカを多用して攻撃。後半の迷路ステージではジオングの移動方向を良く見て攻撃すれば必ず勝てる。幸運を祈る…！

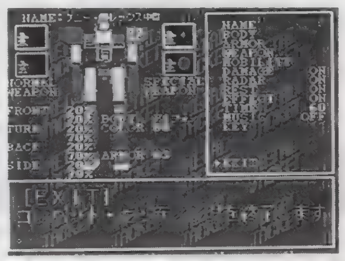
メタルジャケット

様々な性能のジャケットを駆り、バトルフィールドを駆けめぐる！　通信対戦が熱いぜ!!

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	ソラン	対応周辺機器	メモリーカード／2P対戦プレイ可能(要通信ケーブル)
発売日	'95年9月22日(発売中)		

多彩な操作をマスターしよう!

広大なフィールドの中で、敵と味方がバトルロイヤル状態で戦うこのゲームでは、まず手足のようにメタルジャケットを操作できないとお話にならない。とりあえずＣＯＭ戦で練習を重ね、戦いの状況に応じて、臨機応変に多彩なアクションを使い分けられるようになろう。操作系統をマスターしたら、こんどは８種類の機体の中から自分にあった性能のものを選んでプレイするのだ。いろんな機体を試してみよう。



▲基本操作をマスターし、自分にあった機体を見つける。それが上達の第１歩だ。

●複合アクションでGO!

複雑な操作環境になれてきたら、複数の動きを組み合わせた複合アクションにチャレンジしてみよう。ひとつひとつの動きは単調なものだが、それを組み合わせると、複雑で曲線的なアクションが可能になるのだ。



▲複合アクションを使えば動きのバリエーションが大幅に増える。

●地の利をいかして戦え

このゲームには平原、市街地、遺跡など６種類のバトルフィールドが用意されている。各フィールドの特徴を把握して、それを活かした戦い方ができるようになれば、そうやすやすとやられることはなくなるぞ。



▲バトルフィールドに仕掛けられた罠を逆に利用して敵を倒すのも１つの戦略。

●敵の死角に回り込め

敵ジャケットへの攻撃は、左右や背後など反撃をうけにくいポイントから行うのが基本だ。接近すると当然サブレーダーには発見されてしまうが、相手の視界に入らないかぎりまず反撃されることはない。敵の死角に回り込め。



▲背後から接近して威力の高い武器を撃ち込めば、相手を瞬時に破壊できることも。

●便利なステルス機能

しばらくの間ジャケットを動かさずにおくと、画面の右上に〝ＳＵＢ〟表示されてステルス機能が発動する。ステルス機能を実行中は、相手のレーダーに自機が全く反応しないぞ。使いようによっては非常に便利な機能だ。



▲姿まで消えるわけではないので、相手の視界に入ると見つかってしまうのだ。

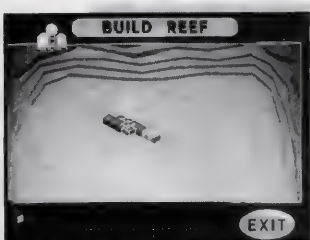
ウラワザ SLG

SLGとは時間のかかるゲーム。忙しいあなたのために、少しでもゲームが楽になるように、人気作品の人気ウラワザをピックアップ紹介してしまうのだ。これであなたもハッピーなSLG人生が送れるってもんだ。でしょ。

■アクアノートの休日

●ブロック無限増殖：漁礁モードで、現在使えるブロックをすべて使いきり、最後に設置したブロックにカーソルを合わせて⊗を押す。そして、そのブロックとは違う色のブロック設置ボタンを押す（一度ではできない場合があるので、何度も試すこと）。うまくブロックの色が変われば、使えるブロックが1つだけ増える。後は、同じことを何度も何度も繰り返すことで、ブロックを無限に使用することができる。

●おまけモード：漁礁モードをひたすらやり込み、漁礁の魚の数を最大にする。すると、登場する魚を自由に鑑賞することができるおまけモードを楽しむことができる。



▶ブロック増殖のウラワザを使えば、簡単に漁礁をいっぱいにできる。いっぱいになるとオマケモードも楽しめるぞ。

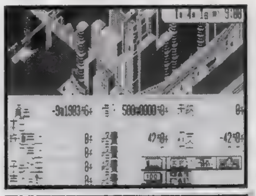
■A. Ⅳ. EVOLUTION

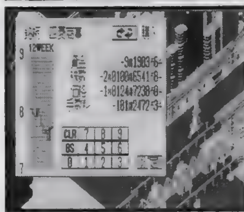
●資金増殖：まずは全体コマンドの画面から、物件購入のコマンドを選び、買えるだけ物件を買う。秘書に「資金が足りません」と言われたら、物件購入コマンドを抜けて、全体コマンド画面に戻す。このとき、全体コマンド画面まで



▲分かり辛いと質問の多かったワザ。まずはこのメッセージが出るまで物件を買い続ける（上に続く）。

▼（続き）この画面まで戻す。ここでキャンセルボタンを押すとゲームオーバーになるので注意。これで引っかかっている人が多いのだ。





▶そのまま株式売買のコマンドに入るとこの通り。買えば買うほど儲かるようになっているのだ！

消してしまうと、ゲームオーバーになるので注意。そしてそのまま株式売買のコマンドを呼びだすと、なぜか株の値段がマイナスになっているので、これを買えるだけ買う。値段がマイナスなため、買った分だけ資金が増える。ただし、バージョンによってはできない場合もあるので注意。

●視点変更：車窓モードのときに、㋝×11。すると、1コンのL、Rの4つのボタンを使って、自由に視点を変更することができるようになる。路線を外れて移動できるだけでなく、上昇して空を飛ぶこともできる。このウラワザは、続編の「A.Ⅳ.EVOLUTION GROBAL」でも使用可能。



◀自由に視点を変更することができるので、自分の作りあげた町を十分に堪能できちゃう。空中散歩とシャレて見ては？

■ときめきメモリアル

●詩織の部活を決める：詩織の誕生日を入力したら、「(誕生月×4)＋誕生日÷11」と計算し、その余りが以下の部活に対応している。0＝文芸部、1＝電脳部、2＝野球部、3＝水泳部、4＝演劇部、5＝美術部、6＝サッカー部、7＝バスケットボール部、8＝科学部、9＝吹奏楽部、10＝テニス部。

●情報誌に情報が追加：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く押すと、普段の情報にミニ知識が追加される。

●電話をかける：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女のコの電話番号を○、⊗、△で入力できる。

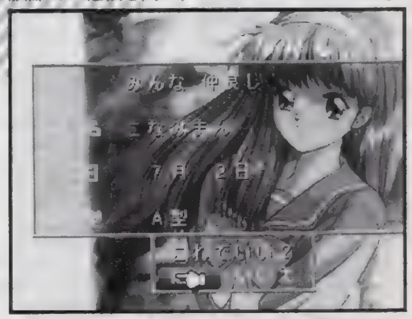
●いきなりパワーアップ：おまけゲームの「ツインビータイムアタック」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と押すと、フルパワーアップ。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になる。

●アルバムモード：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に2コンで✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。

●能力値573：名前入力画面であだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。

●みんな仲良し：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値573のワザとの併用も可能。

●隠しゲーム：①「ツインビータイムアタック」：2年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②「スターダストシンフォニー」：電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。

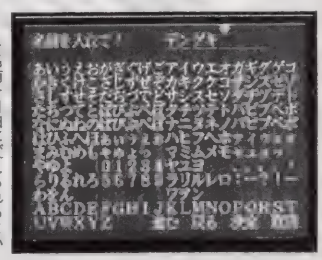


▲能力値573とみんな仲良しのコマンドを同時に入れると、爆弾大量発生で難易度大幅アップ！

■ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更することができる。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないでしばらく待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。

●サウンドテスト：一度クリアし、エンディングの最後に「FIN」と表示されたら、△。



▶名前を自由に変えられるというのは、感情移入度がかなり高くなる。ちなみにじいと戦って勝つと、能力値が上がるぞ！

第4次スーパーロボット大戦 はじめて物語

この星の明日のためのスクランブルだぁ！って なわけでPS版『第4次』がついに登場！ SFCでは名作の名を欲しいままにしている本作、CDロムとなったことの特徴に迫ってみたい！

まんが 岩瀬さとみ



ロケットパンチとモビルスーツ……1人でも地球を救える人のお話

その1

●PS版とSFC版、CDとロムの違い！

とりあえず、PSが初めて買ったゲーム機だって人ならともかく、FC、SFCも持ってるぞっていう、普通の読者様にはほとんど説明のいらないSLG『スーパーロボット大戦』シリーズ。ロボットが出てくる、個性的なキャラが多い、マニアック！ などのいわゆる「ヒットしにくい」要素をたくさん抱えているにもかかわらず、その一般性はメチャ高い。若い層はガンダム、年寄り層はスーパーロボットとユーザーの年齢幅が広いのも特徴。優れたインターフェース、レベルアップや精神コマンドの設定のうまさ＝システムなんていう、それまでのSLGにはあまりなかった操作性の良さがかつて無いヒットにつながったと思われる。

さて、今回PSで発売された『S』はSFC版『第4次』の移植に当たる。シナリオ、MAPはほとんど変わっていない。が、しゃべるのだ……あのヒーローたちが戦闘シーンで、本物の声で、叫びまくるのだ！ CDロムの特徴を生かした「生セリフ」はあまりにも魅力的！ もしもこれがなかったらあまり話題にもならなかっただろうし、評価もいまいちだったかもしれない……いや、さわった人はわかると思うのだが、プレイするとそれくらい重大に思えてしまうのだ。生セリフの威力はまさに脳天直撃、またはズババババーン。実際、編集部でもSFC版が終わっているのに、PS版に手を出す人間の多いこと…。RPG系の場合、1度エンディングを見てしまうとよほどでない限り、2度目は……でも見ちゃうとメロメロになるのは確実。



◀叫ぶ！ それだけなのに気持ちいい。あぁ……オタクで良かったと感動できる瞬間。

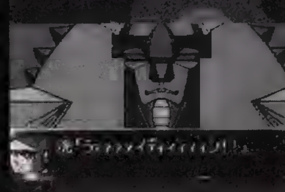


ロケットパンチとモビルスーツ……1人でも地球を救える人のお話

その2

●しゃべることのプラスとマイナス

今回の『第4次S』には生セリフを叫ぶキャラと叫ばないキャラの2通りが存在する。これは今回の移植にあたって唯一と言っていい残念なマイナス点であるのは否めない。叫ぶのは主役級のみ。もともとその辺は魅力的な声の持ち主が演じていることが多い。彼らが叫んでいるのが、異常にかっこいい。ドッヒー&ウヒャー。だからなおさらなのかも知れないが、しゃべらないザコキャラが貧弱に思えてしまうのだ。「もしも敵まで全部しゃべったら……」そう大抵の人が中途半端に感じることは、ほぼ間違いない。スーパーロボット系はエコーバリバリだし、リアルロボット系はノンエコー。生セリフに関してもコダワリがある=丁寧に作ってあるだけにトホホな気持ちになったりする。確かにその通り、残念なことは残念だ。機械獣が「ガオォォォン」と叫んで欲しかった。が、しかしじっくりプレイを始めちゃうとその辺は、大して関係ないことが判明する(笑)。育てるキャラの選択できるSLGの特徴を生かして、結局、生セリフのある人しか使用しなくなるのだ。だから味方は戦闘に入れば常にしゃべりまくり。「第4次」は思い入れで育てるユニットがかなり違ってくる。「コウウラキ? 誰だよそれ」とか「グレートマジンガーにはマリアを乗せるの」なんていう思い入れが生セリフひとつで変更されてしまう。育てるキャラが変わってくれば戦略も変わってくる。シナリオはほとんど同じでも攻略法が変われば十分楽しい。「スーパーロボット大戦」がSLGとしても完成している証明といえるだろう。



◀セリフの長いスーパーロボット系が大活躍。戦闘シーンの魅力が200%増し。



ロケットパンチとモビルスーツ……1人でも地球を救える人のお話

その3

●そんなにスゴイ全セリフ以外のSFCとの違い

「でもしゃべるだけで、ＳＦＣ版と大して変わってないのかぁ」……とガッカリする人もいると思う。そんなコダワリ派の貴方の気持ちもがっちりキャッチ！　敵の思考ルーチンは若干変わってます。だから、ＳＦＣの攻略法が通用しないことも多かったりして。なんと言っても最大の違いは敵が、ＭＡＰ兵器を撃ってくる！……ＳＦＣ版では敵のＭＡＰ兵器使用はアッザムリーダーの特権だった。逆にそれ以外は安全なユニットだったのだ。それが……知ってる人は知っていると思うが 第３次のシュウが操るネオグランゾンを思い出してくれればいい。あそこまでじゃないにしても脅威なのは間違いない。まあ、メーカーさんによると、撃ってくる確率はランダム。味方を固めて配置してたりすると確率がＵＰするらしいけど、セーブリセットを繰り返せば乗り切れる……かもしれない（でも直前のセーブからやり直してもほぼ確実に撃ってきたから、ちゃんと作戦を立てないといけないでしょう）で、その結果、難易度がちと上がった。とくに後半はイタすぎ。２回攻撃してくるやな敵が多すぎる！　強いヤツに限ってＭＡＰ兵器装備のロボットに乗ってるし！　近づいてきて、ビームサーベルで切りつけ、又はＰ兵器で攻撃し、その後ＭＡＰ兵器発射！　なんていうこれまではプレイヤーにのみ許されてきた外道な戦法を、敵のエリート兵まで使用してきた日にゃぁ、心構えがないと卒倒しかねない「ＳＦＣ版とは違うのだよ、ＳＦＣ版とは！」というシャア少佐のつぶやきがどこかから聞こえてくる気がする。



◀わーい敵にＭＡＰ兵器使われちゃった なんて言ってられない。マジで。

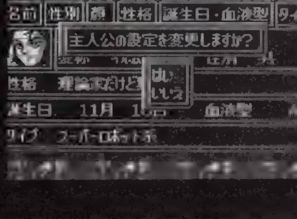


ロケットパンチとモビルスーツ……1人でも地球を救える人のお話

その4

●良く考えなくてもスゴイ、システムまわり

敵のＭＡＰ使用で味方の優位は精神コマンドのみ。よかった怖いよなぁやっぱり。もしも敵が精神使ってきたりしたら……。これに声のある人しか使わない戦略＝キメ技でとどめを刺す事がＵＰ（特にダイターンクラッシュ）を加えたのが「Ｓ」の特徴。が、ここでひとつ忘れてはいけない点がある。これら話題にのぼるのが全て、表層的なデータ部分の改善でなんとかなるということ（まあ、時間はかかるけどね）。ＳＦＣからＰＳ、ロムからＣＤにメディアを移しているのに、システムまわり、アーキテクチャまわりでの不満がほとんど皆無なのだ！　これはスゴスギ。アクセスを感じさせない戦闘。そしてＰＳの弱点といわれているセーブスピードがこれまた速い！……文句がないもんなぁ。ちょっとは見習ってほしいぞ某ソフト！　そして何より画期的なのはこれまたアクセスをちょっとしか感じさせないその場リセット。コントローラリセットが可能なソフトはこれまでにもあったけど、ロムと比べて遜色無しというのはトンでもない。あぁ、正直、「Ｓ」で満足できてしまったのだけれども……もし唯一の欠点と思われる、しゃべらないキャラの格差を埋めた作品、しかもこのシステムを使ったＰＳオリジナル作品が発売されたら！　どんなことになってしまうのだろう？　ゲーム文化を支える日本の若き力が……次々と融けていってしまうかもしれない。すでにシステムは完成している！　これでいい！　いやこれがいい！　あとは新しいシナリオとＭＡＰ、キャラのセリフだ！　究極のロボットＳＬＧは近い！



◀オリジナルでＳＬＧだ！　ＰＳ、いやゲーム業界にカルチャーショックを！

PSの奴隷番外編 Sの奴隷

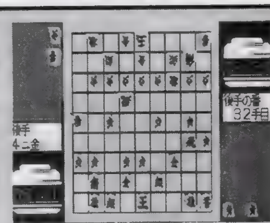
いったいSLGってなんなんでしょう？

いや、なんなんでしょうと言われてもＳＬＧなのです。今やテレビゲームで遊んでいる人でＳＬＧを知らない人はいない！…でも、ホントのところなにを持ってＳＬＧと言うのだろう？　これをＳの奴隷では探ってみようと思うのです。

それに、最近になって多種多様のモノが発売されてＳＬＧもいろいろ細分化ができるようになったのはご存知の通りだし…。ここらで１つハッキリとさせようではないですか！

SLGってナニ？

ＳＬＧっていうのは、なにかをシミュレートするゲームのこと。細かいことを言ってしまえば、『リッジレーサー』もレースをシミュレートしているので、ある意味カーシミュレーターと言えるのです。これは『サイドポケット』や「実況パワフルプロ野球」でも同じ。しかし、最近ではＲＰＧのように同じジャンルの中でも細分化されていたりして、定義がムズかしくなっているが、一般的には「反射神経の必要がない、思考型のゲーム」がＳＬＧとされてます。つまり、将棋や囲碁もある意味ＳＬＧというワケ。


▲細かいことを言っちゃうば、「将棋」もＳＬＧに分類されてしまう。

栄光のSLGの歴史

コンピュータによるＳＬＧは、もともと米・ソ冷戦時代に大型コンピュータを使って戦争を「シミュレート」していたのが始まり（と一説にはある）。したがって、コンピュータの家庭用であるパソコンとＳＬＧは、切っても切れない関係にある。だから創世紀からあるのだ。

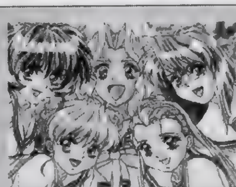
それとは逆に、ＰＳのような家庭用ゲーム機でのＳＬＧの歴史は以外と新しい。純粋なＳＬＧと呼べるもののいちばん最初は、'88年 2月18日発売のＦＣ版『松本亨の株式必勝学』。なんと、家庭用ゲーム機のＳＬＧの夜明けは株式ＳＬＧだったのです。意外でしょ？　まあ、同年に『信長の野望』『独眼竜正宗』などが発売されているけど、とりあえずこれがいちばん最初。続いて、この２カ月後の 4月29日にＭＤで『スーパー大戦略』、9月23日にＰＣで『ガイアの紋章』が発売され、いよいよ家庭用ゲーム機でもＳＬＧの歴史が始まったのだ。実は、意外と新しい出来事だったのです。



◀一口にＳＬＧと言っても、現在はいろいろ。写真は、Ｓ・ＲＰＧの「Ｓロボット大戦Ｓ」。

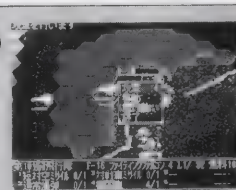
育成

これは、なにかを育てていく（主に人）ＳＬＧ。ＲＰＧというのは自分を育てていくが、違うところは自分ではないモノを育てていく場合が多いところ。それは、子供、生徒、はてはアリの巣からお嫁さんまでさまざま。まあ、ある一定の条件をクリアするために、ゲームを進めていくのは同じ。？　自分を鍛える『ときめき』は例外？　ま、厳密には「恋愛ＳＬＧ」だから（笑）。


▲『卒業Ⅱ』は、５人のギャルを卒業まで導くモノ。写真はＰＳ版。

WAR

『大戦略』に代表される戦争モノがココ。他にも『シュヴァルツシルト』『銀英伝』などのＳＦモノもここに含まれる。多少の差こそはあるが、戦闘センスが要求されるＳＬＧだ。また、『Ｓロボット大戦』『ラングリッサー』などのＲＰＧ要素があるものも、このジャンルに含まれる。大抵は、１つの面をクリアして次の面に、というのがこのタイプの王道だ。


▲ＰＳでは『戦闘国家』がこのジャンルに当たる。

歴史

『三國志』『信長の野望』などの、歴史モノ。物語の背景や、登場人物が歴史上の偉人というのが特徴だ。題材が歴史なため、発売しているモノも日本の戦国時代、後漢時代、ローマ時代などさまざま。他に、古書の水滸伝、紀記神話などを題材としているモノもここに含まれるぞ。基本的に自分の国を強くし、他国に攻め込んで領土を広げるというタイプが多い。



▲『信長の野望』は、新作を出すたびにヒットするバケモノゲーム。

その他

その他と言ってもさまざまで『Ａ列車』『リーディングカンパニー』のように金銭取引が主なモノ、『シムシティ』『シヴィライゼーション』のような街を作ったり、文明を作ったりするモノがある。またここには、『エースコンバット』『ハードドライビン』のように飛行機・車などを運転するシミュレーターなど。とにかく、ほかの３つ以外は全部ここに集めました。


▲ＳＬＧというより、シミュレーターの『エースコンバット』。

奴隷のど

今回の「電撃ＰＳ増刊Ｓ」は、いかがでしたか？　この「Ｓ」って、みなさんシミュレーションゲームのＳのことだと思ったでしょう？　でも実は「スクウェア」のＳなんです。ウソです。大ウソです。ごめんなさい。…いやぁ、しかしなんです、あのスクウェアがＰＳに参入してくれるとは驚き、桃の木、ファンキーモンキー（死語）とはこのことですな。なにしろ参入が突然決まったモンで、電撃ＰＳもうれしいやらなにやらで大混乱な状態です。ウキウキ。ワクワク。

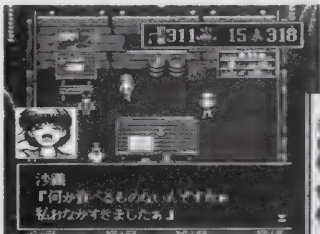
名作SLGを探せ!

名作ＳＬＧを探せ！…って言っても、そんなたいそうなモノじゃありません。ようするに「今プレイしても楽しいＳＬＧを探そうよ」という軽いノリ。気軽にトイレやお風呂なんかで読んでください。

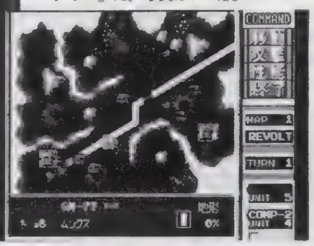
右の表は、電撃ＰＳスタッフの独断と偏見によって「名作ＳＬＧ」にノミネートされた作品たちだ。ＰＳユーザーを対象に、なるべく家庭用ゲーム機で発売されているＳＬＧで構成してみた。中にはパソコンのゲームもあるが、これも、なるべく家庭用ゲーム機に移植（または予定）があるモノを選んだつもり。

表の説明だが、まず「ゲームタイトル」はそのまんま、名作ゲームにノミネートされた作品名。次に「メディア」は、そのゲームが発売されている機種のこと。ここで「○○他」となっているものは、その機種以外の機種でも発売されていることを指す。そして、最後の「ひとくちメモ」にある「'○年」は、「メディア」で紹介されている機種でそのソフトが初登場した年だ。そのあとの文はそのソフトをひとくちで紹介でしている。

まあ、この表は最初にも言ったが、あくまで電撃ＰＳスタッフのオリジナルの評価。だから、この表を見て「あっ、このゲームが入ってないじゃんか！　ふざけるな！」なんて怒らないように。ね。



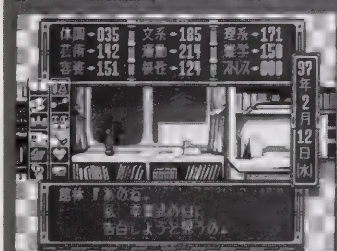
▲パソコンで人気が出たゲームは、絶対と言ってよいほど家庭用ゲーム機に移植される。これは、その典型的な例の「無人島物語」のＳＦＣ版。



▼家庭用ゲーム機で人気が出たソフトも、違うハードに移植されるのが当たり前。代表的な例なのが、この「ネクタリス」だ。写真はＰＣ版。

ゲームタイトル	メディア	ひとくちメモ
ブリーダー	FC	'86年…ロボット同士を戦わせる
砂漠の狐	FC	'88年…ヒトラーのため戦車を駆れ！
19（ヌイーゼン）	FC	'88年…HEX主体で夜間戦闘もある
半熟英雄	FC他	'88年…なんと戦闘は連打！
ファミコンウォーズ	FC	'88年…FC初の本格現代兵器戦闘
フェアリーテイル	FC	'89年…外敵から村を守るのが目的
ネクタリス	PC他	'89年…シンプルなSF・ウォーSLG
ポピュラス	MD他	'90年…神となり自分の種族を発展
アドバンスド大戦略	MD	'91年…HEX主体の現代兵器戦闘
シムシティ	SFC他	'91年…市長になって町を発展させる
信長の野望・全国版	SFC他	'91年…武将となり全国を統一する
プリンセスメーカー	パソコン	'91年…カンペキな娘を育てよう
ラングリッサー	MD他	'91年…アニキも登場のS・RPG
銀河英雄伝説Ⅲ	SFC他	'92年…人気小説の世界を再現
三國志Ⅲ	パソコン他	'92年…ムチャな数の武将が登場
卒業	PCE他	'92年…5人の生徒を卒業させよう
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	MD他	'93年…オルドシステムが斬新？
太閤立志伝	MD他	'93年…主人公は、あの秀吉だ
第3次スーパーロボット大戦	SFC他	'93年…有名ロボットが数多く登場
誕生<デビュー>	パソコン他	'93年…アイドルを育て上げろ！
伝説のオウガバトル	SFC	'93年…敷居が高いがファンは多い
ファーランドストーリー	パソコン	'93年…ギャル主体S・RPG
メガシュヴァルツシルト	MD	'93年…SF・SLGの傑作
A列車で行こうⅣ	PS他	'94年…鉄道を経営して街を発展
大航海時代Ⅱ	SFC他	'94年…6つの物語から選択できる
ときめきメモリアル	PC他	'94年…高校生活&恋愛SLG
パワードール	パソコン他	'94年…ギャル・メカの王道SLG
ファイアーエムブレム	SFC他	'94年…S・RPGの草分け的存在
無人島物語	パソコン	'94年…漂流した無人島を脱出せよ！
タクティクス・オウガ	SFC	'95年…S・RPGの傑作と大評判

「育成」の名作



▲ＰＣ版「ときめきメモリアル」は、ナント品切れ続きでプレミアがついてしまった！

●「ときめきメモリアル」（PC）
「育成」というより「恋愛」の名作なのか、このゲーム。とにかくこのゲームが与えた影響というのは、ものすごいものがある。なんてったって「ときめき」のあとに、恋愛SLGが発売されなくなってしまったくらい。しかも、このソフトのためにセーブ用のメモリーパックが品切れまで起こしてしまったのだ。勢いのほどがわかるでしょ？

このゲームは、高校生活をエンジョイしながら、最後に意中の女の子に告白されることが目的。しかし、イベントは、何回もプレイしないと全部見られないほど豊富なのだ。

「WAR」の名作

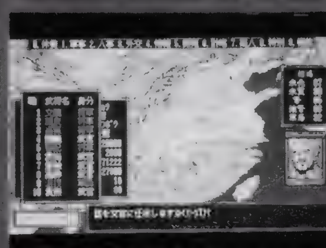


▲MD版「アドバンスド大戦略」は、他機種を含めた全シリーズで最高傑作との誉れが高い。

●「アドバンスド大戦略」（MD）
数多く発売されている「大戦略」シリーズでも最高傑作と言われているのが、この「アドバンスド大戦略」だ。システムは、「大戦略」の例にもれず典型的なWAR・SLG。しかし、時代背景を第２次世界大戦、メインをドイツに据えているところでゲームをプレイしやすくしている。さらにつけ加えて、リアルな戦闘、適度なバランス、史実通りのキャンペーンモードが秀逸。

難点として、待ち時間の長さや '40年代の兵器が一般人にはマニアックすぎることが挙げられる。ま、これはファンだったら問題ないんだろうけど…。

「歴史」の名作

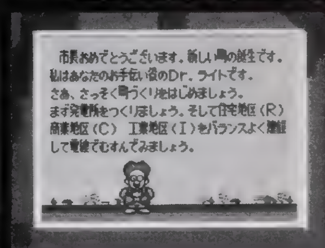


▲シリーズ中、イチバン人気の「三國志Ⅲ」。この作品から新しい要素がたくさん入った。

●「三國志Ⅲ」（パソコン）
その名の通りのシリーズ３作目で、この作品から新たにつけ加えられた要素がたくさんある。100人近いオリジナル武将作成や、配下の武将に将軍などの官位が付けられるようになったこと。さらに、戦闘シーンがクォータービュー（ナナメ見おろし）になり、落とし穴などの計略が可能になった。

また、メイン画面に地名が表示されたり、内政も最大半年で行えたりシステム面もかなり強化されている。そして赤壁など、城以外の重要拠点でも戦闘ができるように。この後の「三國志」シリーズの方向性を位置づけた名作だ。

「その他」の名作



▲ＳＦＣ版「シムシティ」は、初心者でもプレイできるようにアドバイザーモードを追加

●「シムシティ」（SFC）
いろんな機種で発売されている「シムシティ」だが、その中でもイチバンの傑作と言われているのがSFC版だ。基本的には、元祖のパソコンからの移植なのだが、アレンジが秀逸。ゲーム中に起こる各種イベント（人口により市長の家やマリオの像が建つ）、また初心者向けにアドバイザーをつけたり、練習MAPを追加している。
さらに、上級者でも楽しめるようにシナリオモードまでも追加。ただの移植でないところが、さすが任天堂。これで箱庭的感覚の街作りが、さらに楽しくなった。

奴隷のど

最近パソ通などでも「カルネージ・ハート」についての書き込みがヒジョーに多い。やはり強いロボットを作るってのは、男のロマンと言えましょう。なんてったってあのＦＣディスクシステムの名作「ブリーダー」より、細かい設定ができるし……っておまえ、それ何年前のゲームだ！　と、１人ボケツッコミをかましつつ、今日も１人でシコシコ「カルネージ」の戦闘プログラムを作っているのです。

私はこうしてハガキを書く！
常連への道

電撃ＰＳでは読者様のハガキ投稿を常時大募集している。中には毎回採用されるいわゆる「常連」になりたい！　などと考えておられる奇特な方もいらっしゃるハズだ。ここではそんな常連志願者に向けて、採用されやすいハガキの送り方、描き、書き方を研究してみたい。よくゲーム誌のくせに読者コーナーがでしゃばってるとも言われるが、まあ、それは電撃の個性として認めてもらうしかないなぁ。他にあまりこういうゲーム誌は無いから……いいよね？　で、投稿ってば、実際にハガキを送って掲載されると妙に楽しい。この楽しさはゲームクリアとかレベルアップとかとはまた違った快感を感じさせてくれる。それになんといっても50円ハガキを買ってくればＯＫなんだもの。まあだからこそ、採用にはある程度のコツ（絵がうまいとか、ギャグが良いとかの他に）が必要になるんだけどね。

ちなみに、今回の研究はＤＰＳどを対象にしている！　他の雑誌はどうだかわからないので悪しからず。

住所、氏名、電話番号



▲担当者に読める字で書いてね。

常連さんは細かく注意を払っているというのは、住所氏名なんていう基本にも関係してきます。どんなに面倒くさくても、ハガキ１枚ごとにちゃんと書かないと×です。当然のようですが、毎回住所なし、名前なしのハガキが届いている現状を考えると結構ポイント？

まとめ送りの注意！



▲守らなきゃいけない要素はかなり多い。

１回に送る枚数が多くなっても住所氏名（特に県名とペンネーム）は１枚ごとに書いて欲しい。ハガキ１枚ごとに管理しているから。あと、官製ハガキでなくてもいいけど、サイズはハガキと同じにしてください！　サイズが違うとワクに収まらなくて……。

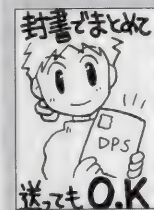
枚数か？　クオリティか？



▲でも試験のように基準は決まってない。

ＤＰＳどでは、送られてきた枚数よりも、クオリティ＝１枚のハガキに懸けている魂度で採用が決定される。なぜ絵のうまい人の採用が多いかというと、うまい人＝細部にまで注意を払っている人が多いからなのだ。まあ、カッチリした合格点があるわけじゃないけど。

封書でまとめて送る



▲80円で何枚も送れるのは経済的だしね。

封書で送るのはおおいに結構です。じゃないとせっかくのハガキが汚れてしまうかもしれないから。特に消印のインクがウラ写りしちゃうケースはかなりあります。雪の多い地方から送ろうとすると濡れちゃうこともあるし。その時、同封するのは何枚でもＯＫ！

全面コピーは……ちと×



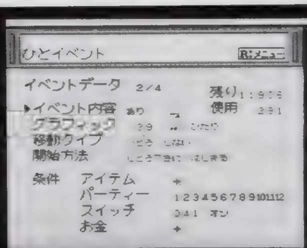
▲特に全面コピーのみでの参加は禁止。

「この絵、うまく描けたから取っておきたいなぁ」なんて場合でも、それをコピーしての投稿は採用できません。まあ、マークとかキャラを切り抜いてコラージュとかコピーにかなり手を加えてあるモノならＯＫだけど。ハガキウラ面の住所氏名をコピーなんてのは○。

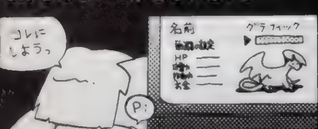
奴隷の趣味

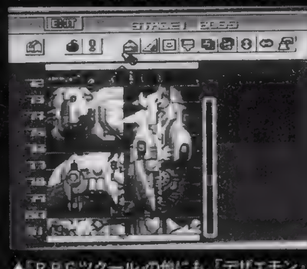
さて、奴隷の趣味と言えばゲーム製作でしょ？　やっぱ（超強引）。

このゲーム製作ってのは、ＳＦＣの「ＲＰＧツクール」でＲＰＧを作った人なら知ってると思うけど、ウルトラめんどくさい作業。まあ、「ＲＰＧツクール」の２億５千万倍くらいはめんどくさいと考えてほしい。つまりゲームを作るというのは、それだけ大変なのだ。ま、ちょっとやってみれば、イタイくらいにわかるぞ。とりあえずはＰＳ版「ＲＰＧツクール」の発売まで待って、これでゲーム製作の苦労を知ってみるのもいいかもしれない。



▲「ＲＰＧツクール」でゲーム製作の苦労を味わう……って、別にマゾじゃないッスよ。

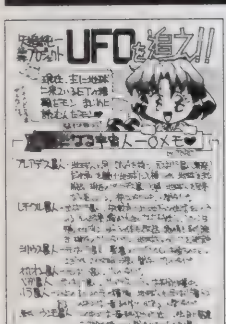



▲「ＲＰＧツクール」の他にも、「デザエモン」など、製作の苦労を味わえるものがある。

ゲームが好きなんです！ね　その１



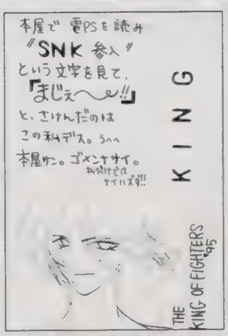
ゲームライターはステキなお仕事。ゲーム好きならたまりません。よく「趣味を仕事にしてしまうとツライ」なんて意見を耳にしますが、そんなことありません。毎日毎日ゲームしてていいわけだから、こんなに楽しいこたぁない！　稼いだお金をムダにゲームにつぎ込んでも仕事だからと言い訳できるし……まあ、でもその好き度もかなりマニアックでないとダメかもしれません。バランスの超悪いクソゲーのレベルアップをコツコツとするのが大好きとか、演技の超下手な声優にメロメロとか、激ムズなアクションをクリアするのに命がけとか。各人色々だけど。あ、あと最近はゲーム以外の能力値もライターの個性になってるみたい。アニメとか声優に強くないと（好きじゃないと）かもしれないなぁ。ＣＤロムになって、そういうゲームがドドーンと多くなってるしね。



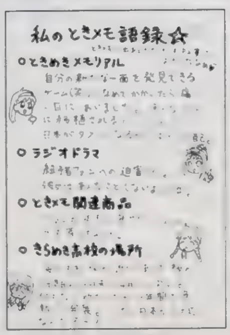
▲東京都　ＴＯＲＯさん：どこまで本当かがわからない奥が深いＵＦＯ関係。楽しいです。



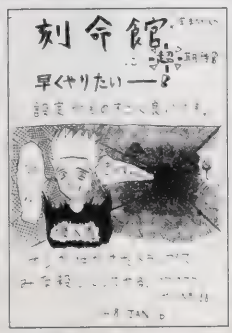
▲千葉県　小泉英夫さん：長時間のプレイは筋肉痛でキツそうです。実は軽いとか？



▲広島県　神凪琥匡さん：隣で立ち読みしていた人は……ビックリしたでしょうね（笑）。



▲神奈川県　佐伯真雪さん：ダメになってるかもしれません。すでに編集部はダメです。



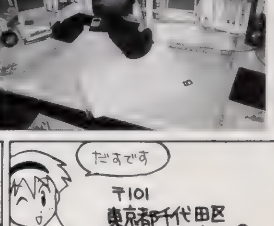
▲石川県　めけ２さん：みな殺しですか。ちと怖いけど楽しそうですよね。


▲神奈川県　ういりぃういりぃさん：エライ！　自分でそこまで自制できるなんて……尊敬。

奴隷のど　スクウェアが参入したことによって「ＦＦⅦ」がＰＳで遊べることに大決定！　これで、ＰＳの弱点とも言われていたＲＰＧの分野も強くなった。ま、「ＦＦ」もいいけど、担当としては「ロマサガ」や「聖剣」、あと「フロントミッション」も遊びたいなぁ。明日にでも移植決定すればいいのに……って、そりゃあワガママですね。あと個人的にはＦＣの「ハイウェイスター」（すっごい昔のレースゲーム。３Ｄメガネ対応！）なんかも移植してほしい今日この頃です。



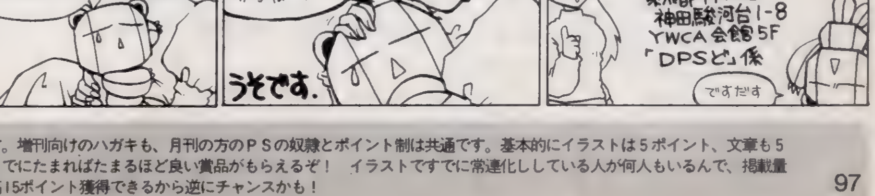
電撃ＰＳはプレイステーション雑誌のパイオニア（今、決定)。頑張れば、富士山よりも有名になれるかもしれません。が、あえて、現在の地位に甘んじようと思っています。それはなぜか？　ゲームが大好きな貴方のタメです。そんな貴方に、読者コーナーで投稿の楽しさを知ってもらうためです！　ってそんなことのタメだけにＤＰＳが作られていると知られたら、メディアワークスの社長様に怒られる（怒られるだけですめばいいけど）ので建て前はＰＳ界を盛り上げて、バンバン雑誌が売れる様になることです。商売だから、雑誌が売れればいいんです。これ本当。でも、やっぱり投稿の楽しみも知ってもらいたい……ってどこまで行っても読者コーナーしかないんか？　と突っ込まれそうですがその通り。「ＰＳの奴隷」の担当の頭の中にはハガキのことしかありません。ちょっと怖いですね。ゲームのことなら何でも語り合える、そんなペンションのギター弾きながら登場するオーナーに憧れてみたりするのでした。



◀ＰＳ編集部、奴隷担当者机の近景。グチャグチャでわけがわからない上にまったりしている。

どうしてもハガキがほしいのです

ほしくなったら止まらない人、手を挙げてください！　あぁこの中にウソツキの人がいますねぇ。いけないなぁ。こうなったらハガキのネタでも考えてこらしめちゃおうかなぁどうしようかなぁ……う～ん、マンダム！　そんなヒマあったらＰＳの未来について語り合うのかもしれない。なんていったって最近は動乱の時代。こうなったら任天堂もセガもＰＳに参入してみないか！　なんていうウィットに富んだ呼びかけを盛り込みながらハガキを書く私でした。革命の夜明けを迎えるために！　革命の朝にたどり着くために！



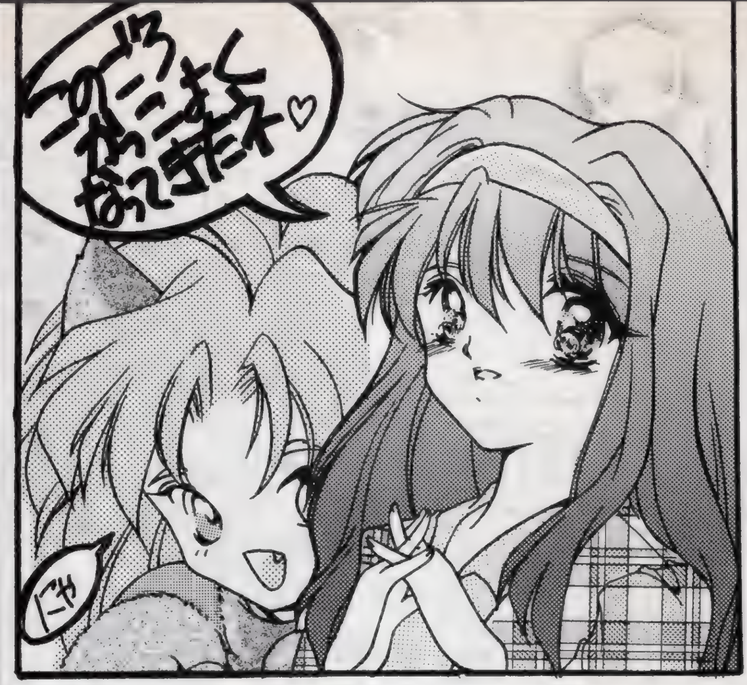
奴隷のど

掲載されるとオリジナルグッズをプレゼントします。増刊向けのハガキも、月刊の方のＰＳの奴隷とポイント制は共通です。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり)。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストですでに常連化している人が何人もいるんで、掲載量が少なめな文章はちと不利？　でも……文章は最高15ポイント獲得できるから逆にチャンスかも！

電撃PlayStation S（プレイステーション）愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカンと当てよう!

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(57ページのプレゼントの記事を参照)の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは3月14日(当日消印有効)です。



【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[巻頭]FF Ⅶ ②[巻頭]新フォーチュン・クエスト ③[巻頭]マクロスDIGITAL MISSION VF-X ④[S-Station]第4次スーパーロボット大戦S ⑤[S-Station]ウィザーズハーモニー ⑥[S-Station]カルネージハート ⑦[記憶素子S]ときめきメモリアル ⑧[記憶素子S]藤丸地獄変 ⑨[記憶素子S]アクアノートの休日 ⑩[記憶素子S]テーマパーク ⑪[記憶素子S]三國志Ⅳ ⑫[記憶素子S]A.Ⅳ.グローバル ⑬[記憶素子S]ファルカタ ⑭[記憶素子S]ポイント攻略 ⑮[まんが]第4次はじめて物語 ⑯[読者ページ]Sの奴隷 ⑰[SLG-dx]機動戦士ガンダムVer.2.0 ⑱[SLG-dx]プリンセスメーカー3 ⑲[SLG-dx]エンジェルグラフィティ ⑳[SLG-dx]メルティランサー ㉑[SLG-dx]CRW カウンターレボリューションウォー ㉒[SLG-dx]フェーダ・リメイク! ㉓[SLG-dx]刻命館 ㉔[SLG-dx]昇龍三國演義 ㉕[SLG-dx]ヒロインドリーム ㉖[SLG-dx]パンドラプロジェクト ㉗[SLG-dx]美少女実写ゲーム特集 ㉘電撃NEWSステーション ㉙[SoftStation]ハイブウォーズ ㉚[SoftStation]闘神伝2 ㉛[特報]Noël(ノエル) ㉜[特報]ファーストクイーンⅣ ㉝[特報]はるかぜ戦隊Vフォース ㉞[付録]メモリーカードシール

●

【2】今号で、つまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

●

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んで番号で答えてください。

●

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

●

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

●

【6】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①プレイステーション通信 ②プレイステーションマガジン ③HYPERプレイステーション ④THEプレイステーション

●

【7】本誌以外によく読む雑誌(ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも)の名前を2つ書いてください。

●

【8】プレイステーション本体を持っていますか。また②の人は時期を、③・④の人は理由を書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

●

【9】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③3DO ④PC-FX ⑤PCエンジン ⑥メガドライブ ⑦メガCD ⑧スーパー32X ⑨ネオジオ ⑩ネオジオCD ⑪プレイディア ⑫ゲームボーイ ⑬ゲームギア ⑭バーチャルボーイ ⑮NINTENDO64 ⑯その他

●

【10】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば番号を書いてください。

●

【11】よく聞くラジオ番組があれば書いてください。

●

【12】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つまで書いてください。

●

【13】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。(例:RPG、格闘、美少女、etc.)

●

【15】電撃プレイステーションの購入状況を下から選んでください。

①毎号買っている(本誌・増刊とも) ②毎号買っている(本誌のみ) ③毎号買っている(増刊のみ) ④ときどき買っている(本誌・増刊とも) ⑤ときどき買っている(本誌のみ) ⑥ときどき買っている(増刊のみ) ⑦初めて買った

●

【16】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

●

【17】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本を6～7ページのソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

●

【18】電撃プレイステーションが隔週刊になったらどうしますか。

①毎号購入する ②内容によって購入する ③購入しない

●

【19】上の質問で②を選んだ人は購入の基準を具体的に書いてください。

●

【20】TVゲーム以外の趣味があれば、それを書いてください。

●

【21】電撃プレイステーション3月号への感想、今後に期待することがあれば書いてください。

 イラスト/あいざわひろし


敵の先手を読むのも、操縦にのめり込むのも全て貴方の思考次第。SLGはコンピューターゲームの切り札なのです。さあ、死力を尽くして戦いませんか？
えすえるじいでらっくす
SLGdx
イラスト／さいとうつかさ

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレイステーション
プレゼントＳ係

〒	□□□-□□	ここにはなにも 書かないでください→
住所	都道府県	
		TEL　（　　）
氏名	ふりがな　　男・女	生年月日　年（西暦）19　月　日
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

P.57 電撃PSプレゼントのほしい賞品の番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】 時期 または 理由

【9】

【10】

【11】

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

キリトリ線

新たなる

新事実が判明!!

V



ついに開発元に直撃インタビューを決行！　その結果、最新作『Ver.2.0』の思わぬ新事実が次々と明らかになった！　今回の8ページで、キミは新たなるV作戦の全貌を知ることになるだろう……。



PLAYSTATION MOBILE SUIT GUNDAM Ver.2.0

ジャンル	3D・STG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	'96年3月下旬		

V作戦の全貌がついに明かされる…!

ターゲットPart1 ジオン軍モードでシャアになれる!!

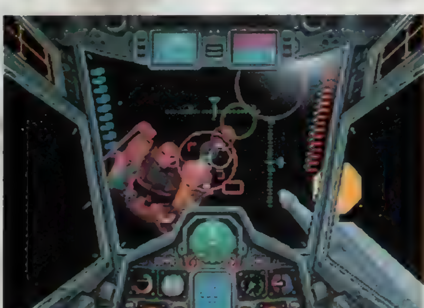
今回の「Ver.２.０」でいちばんの見所といえば、このジオン軍モードだ。このモードではジオン軍のＭＳに搭乗し、なんと連邦軍と戦うことができるぅ！　いまのところ搭乗可能ＭＳはザク、ゲルググ、ジオングの３種類。どれもシャアが乗ってたＭＳだけに、シャア対連邦軍モードともいえそうだ。敵はガンダムはもちろんガンキャノンやジムなど。戦いは白熱しそう。



▲これはゲルググのコクピット。ジオン軍モードでは搭乗するＭＳをチェンジすると、そのコクピットも変わるぞ。あの無敵だったガンダムを相手にどこまで戦えるのか…？　キミの実力が問われる！

ターゲットPart3 タイムアタックモードでハイスコアを叩き出せ!

タイムアタックモードはジオン軍モードに続く『Ver.２.０』オリジナルの新モードだ。このモードでは各ステージのボスとだけ戦って、そのクリアタイムを競うタイムトライアルのほか、ザコＭＳの撃破数を競い合ったりして楽しむことができるぞ。選べるステージは通常のガンダム対ジオン軍モードでクリアしたステージなら、どこでも選択可能。そのステージに用意されている強制イベントなども排除されているので、思う存分戦うことができそうだ。電撃ＰＳではハイスコアやタイムトライアル選手権を企画中！　キミの挑戦を待ってるぜ。



▲これは通常のバトル画面。タイムアタックモードはきっと画面にタイムが表示されそう。お楽しみに！

ターゲットPart2 メモリーカードに新記録を残せ!!

めでたくメモリーカードにも対応することになったぞ。おかげでゲームの進行途中に中断したいときや、ハイスコアを出したときのデータなどもしっかり保存しておくことが可能なのだ。ハイスコアを記録し、キミの実力を全国にしめせ！



▲前作のランキング画面。やっぱりハイスコアなどの記録は残しておきたかったよね。

ターゲットPart4 MS VIEWERも熱いぜ!

敵、味方を問わずクリアしたステージまでのＭＳを自由に見ることができるＭＳの博物館〝MS VIEWER〟が、さらにパワーアップされたのだ。前作でも拡縮回転が自由自在で、これだけでもすっごく楽しめたけど、なんと今回はポーズの種類も増えるらしい。ＭＳによっては立ちポーズのほか、武器を構えたポーズなども用意されているのだ。さらに新型のＭＳも加わっているので、ますます見所満載って感じなのだ。このへんのサービスがファンにはうれしいよね。マニア必見の細かい部分も再現されるらしいので期待しよう。



▶ＭＳによっては立ちポーズのほか、武器を構えたポーズなども用意されているのだ。

ターゲット Part 5

時間・内容とも前作の20倍!! ド迫力のCGムービーに迫る



STAGE6 砂漠を進むグフ&ザク

◀アコーズ、コズンのザクを引き連れ、ランバ・ラルのグフが出撃! よ〜くみると、ザクのスカートには黄土色の模様が入っている。スゲー!



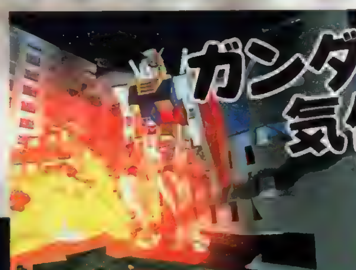
ステージのオープニングやクリア後に流れるCGムービーには、とにかくオドロキ！ CGの鮮やかさ、動きの細かさなどが前作の約20倍という広告文句も、十分納得できる仕上がりなのだ。ガンダムファンはもちろん、PSのユーザーなら1度は見るベシ！

STAGE3 ガンダムVSシャア専用ザク



▶廃墟と化した街での対決！ ガンダムを発見し、バズーカを発射するシャア専用ザク。

ガンダムの作戦に気付くシャア!!





▲ガンダムの足下に着弾し爆発。ホワイトベースの正面に敵をおびき出そうとするガンダムだが…。
▶ドームの中に隠れているホワイトベースがシャアに発見されてしまう。う〜ん思い出深いシーン。まさに原作通りなのだ。

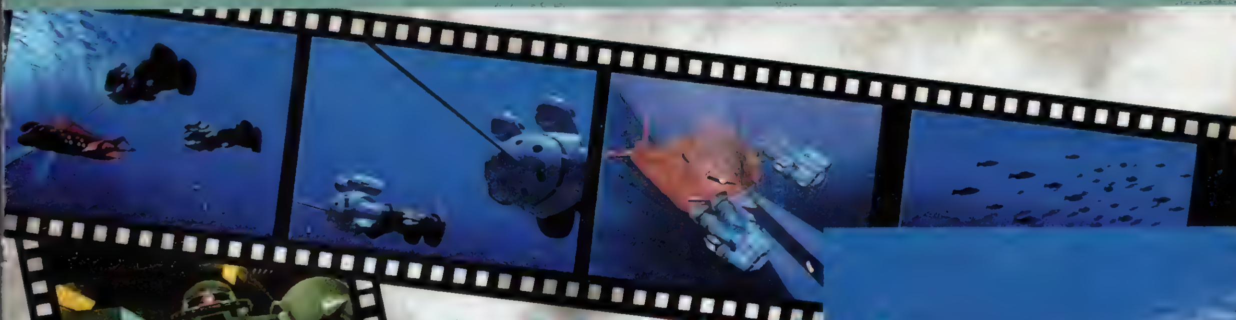
開発者さんに直撃インタビュー

まだまだ謎の多い「Ver.2.0」の真実が、いま明かされる!!

戦闘システムは…、キャラの会話シーンは…？ など、まだまだ疑問点の多い『Ver.2.0』。そ〜んなみんなの疑問に答えるべく、ついに開発者さんに直撃インタビューを決行したぜ。その結果、あっと驚くような新事実が次々と明らかになったぞ。その内容を4ページにわたって紹介していこう。

操作方法はほぼ前作と同じ! いきなり熱くなれそうだぜ

Q：まず基本的な操作方法についてお聞きしたいんですが、前作から大きな変更されたようなポイントはありますか？
開発（以下・開）：やっぱりプレイヤーの操作感覚の向上を目指してますので、操作方法などは基本的には変えていません。ただ、ジャンプの方法だけは「ボタンを押している間はブーストを噴射し続ける」というふうに変更しました。あと、キーコンフィグのバリエーションを増やしてありま




STAGE7 グラブロ&ズゴック出撃シーン

水中にうごめく敵の影…


▶グラブロにけん引されていたズゴックが始動！


▲水中を突き進むグラブロとズゴック。CGムービーの流れる時間もグ～ンと長くなったのだ。



大気圏での戦いが迫る!!

STAGE2 シャア専用ザク出撃シーン

▲巡洋艦ムサイから出撃するシャア専用ザクと３機のザク。ハッチから出るときに、ふわ～っと一瞬だけ浮遊してから背中のバーニアを始動させるぞ。超カッコイイぜ。


▲これはステージ２のオープニングのＣＧムービー。クリア後は、ガンダムが単独で大気圏に突入する様子が再現されるらしいぞ。

して、プレイヤーごとに好みの操作方法が設定できるようにしてあります。

Q：戦艦が登場したり会話シーンが用意されていたりと、前作とくらべてかなりステージ内容が変化しているようですが…。

関：そうですね。そのへんは今回のウリのひとつなもんで…。強制イベントでは、会話も入るようにしてあるんですよ。総勢21人の声優さんを起用して仕上げてあるので、ヘビーなファンのみなさんもきっと納得していただけると思っています。登場する戦艦についてですが、こちらも見逃せませんよ。ホワイトベースやムサイは、かなりダイナミックに仕上がっていると思います。特にガウは…、まあ後はお楽しみに、ということで……。

CGムービーが時間・内容とも前作の20倍ってホント!?

Q：ＣＭでも流れてますが、今回のＣＧムービーってかなり凄そうですね。

関：ハッキリいっちゃうと前作のものとは質も量もぜんぜん違います。やっぱり素材が「ガンダム」というアニメの作品だけに、少しでも違うモノを作ったらファンの皆さんの期待を裏切ることになりますからね。かなりキアイをいれて仕上げましたよ。


◀ＣＧムービーのよさは、前作と比較にならないぞ。

Q：前作でちょっと気になったんですが、ＣＧムービーのスキップってできないでしょうか？

関：前作のときに、やはりそのへんの指摘を受けましてね。今回はできるようにしました。しかしやはりＣＧムービーを作った者の本音としては、すべてのＣＧムービーをスキップしないで見てほしい！　なんて思ってます。

機動戦士ガンダムVer.2.0

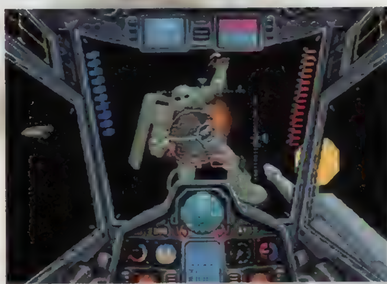
ターゲット Part 6

ステージ数は前作の11から14に!!
新たな敵がい～っぱいだぜ

STAGE1 赤い彗星
あの旧ザクも登場予定だ！

ＴＶアニメ版の第２話「ガンダム破壊命令」と第３話「敵の補給艦を叩け！」の戦いがモデルになっているステージだ。ここには、なつかしの旧ザクや量産型ザクが多数出現するぞ。ボスＭＳはもちろんシャア専用ザクだ。難易度的にはやさしめで、いわば練習ステージといった感じ。ここで基本的な操作に慣れるベシ！





◀今回の「Ver2.0」ではいきなり宇宙空間での戦いからゲームスタート！ 量産型ザクはビームライフルで一撃か…!?

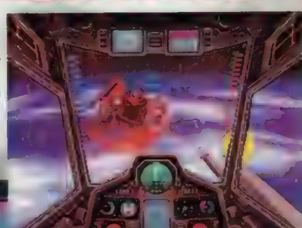


▲ボスＭＳのシャア専用ザクが出現。練習ステージとはいえ、やっぱりコイツの強さはハンパじゃないぞ!!

◀シャア専用ザクが急接近！ ここからタックルなど多彩な攻撃を仕掛けてくるぞ。防御はしっかりマスターしておこう。

STAGE2 大気圏突入
ホワイトベースを護衛しながら戦え

第５話「大気圏突入」がモデル。ホワイトベースを護衛しつつ、３機のザク＋シャア専用ザクと戦うことになる。





▲ボスＭＳはシャア専用ザク。ステージ１の雪辱戦とばかりに、猛烈に攻撃を仕掛けてくるのだ。

◀ホワイトベースが撃沈されるとゲームオーバーになってしまう。かなりの激戦になりそうだぜ。

STAGE3 ガルマ散る
ガルマの特攻をかわせるか…

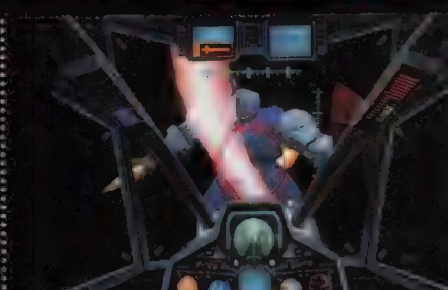
第10話「ガルマ散る」をモデルにした戦い。このステージの舞台は廃墟になっている街なので、障害物がやたらと多く動きづらそう…。地上の敵のザクは、その隙間をチョロチョロ動き回りながら迫ってくるぞ。さらに上空からはドップの編隊も襲撃してくるのだ。だが最大の敵は、やはりガルマ・ザビが操るガウ攻撃空母。空中からの一斉攻撃はかなりキツイ！ はたして突破できるのか…。



▲ガルマ・ザビの操るガウ攻撃空母が特攻を仕掛けてきた！ キミならどう対処する？

ステージ中のイベントも一段と充実！ あのシーンも蘇る!!

Q：写真を見る限り、ジェットストリームアタックがすっごく忠実に再現されているようですが…。
開：ステージ６ですね。戦闘中にはもちろん仕掛けてきますが、今回はジェットストリームアタックをＣＧムービーでも再現したんですよ。そこではちゃんとミディア輸送機も突撃してきます。さらにですね、ステージ10ではスレッガーの特攻シーンもゲーム中の強制イベントとして再現してあるんですよ。どちらも、きっと楽しんでいただけると思っています。
Q：話しは変わりますが、味方の支援機の攻撃って敵にダメージをあたえてるんですか？
開：しっかりダメージはあたえてますよ。ただ支援機メカがあまりに強すぎてはゲームが面白くなくなってしまうので、攻撃力を低く設定してあるんですよ。また今回はジムが敵に破壊されたりもします。まあ見所ですかね（笑）。
Q：それじゃ最後に、ココがイチ押しというようなポイントをお願いします。
開：ジオン軍モードやタイムアタックモードはかなり熱いです。ガンガン盛り上がって下さい。

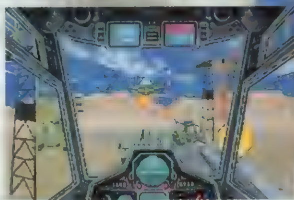


▲前作で登場していたコア・ブースターやボールの攻撃が、敵にダメージをあたえていたってこと知ってた？

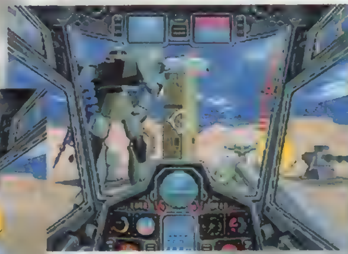
STAGE4 灼熱の危機

待望のMAアッザム、ここに見参!!

第18話「灼熱のアッザム・リーダー」がモデルになっている戦いだ。待ち受ける敵は、ザクやマゼラアタック、さらに2連装砲台だ。容赦のない波状攻撃には、かなり苦しめられるかも…。ボスはマ・クベ、キシリア・ザビが搭乗するMAアッザムだ。どんな攻撃を仕掛けてくるのか超楽しみだぜ。



▼マゼラアタックが、マゼラトップ（主砲部分）とマゼラベース（タンク部分）に分離した！



▲ジオンの第102採掘基地が舞台。敵の守備隊はかなり手強いぜ。

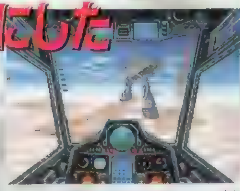


◀アッザムは下部のハッチから、加熱装置のリーダーを発射してくる。

STAGE5 砂塵の中の敵

砂漠を舞台にした壮絶な戦い

▼ボスMS、ランバ・ラルのグフが砂嵐の中から出現。もしかしたら砂の中にもぐるかも…。



第19話「ランバ・ラル特攻」をモデルにした砂漠での戦い。このステージはミノフスキー粒子のためレーダーの性能はガタ落ち。砂嵐のためモニターでの視界も最悪という舞台設定になっている。この状況の中で、ザクやランバ・ラルのグフと戦うことになるのだ。まったく新しい舞台設定での戦いは、どんな展開をみせるのか…。



◀味方の支援機として中距離援護用のMS、ガンキャノンも登場するのだ。

STAGE6 迫撃トリプルドム

暗闇が新たなる敵!?

第24話「迫撃トリプルドム」がモデル。原作同様、真っ暗闇の夜という設定なので画面はかなり暗いぞ。敵をモニターで確認するためには、時折打ち上げられる照明弾に頼るしかなさそうだ。敵は前作と同じく3機のドムだが、今回はひと味違う。なんとジェットストリームアタックの完全再現版でガンガン迫ってくるのだ。こりゃキビシイぜ。



▲ジェットストリームアタックを避けるにはガイアのドムを踏み台にするしかない!?



◀うぉ〜っ、先頭を進むドムの肩越しから、バズーカを構えたドムが出現！

STAGE7 太平洋血に染めて

水中での戦いはさらに過激に！

第28話「太平洋血に染めて」をモデルにした水中での激闘だ。敵はゴッグ、ズゴックのほか、ジオン軍の主力潜水艦ユーコンも出現。サブロック・アンロックなどの魚雷で攻撃してくるのだ。水中ではガンダムの動きが鈍くなり、さらにライフルの威力も低下。とってもピンチなのだ。



◀ボスは水中戦用MAグラブロだ。今回はツメを多用した、つかみ攻撃も期待できそうだぜ。

登場するキャストを公開だ！

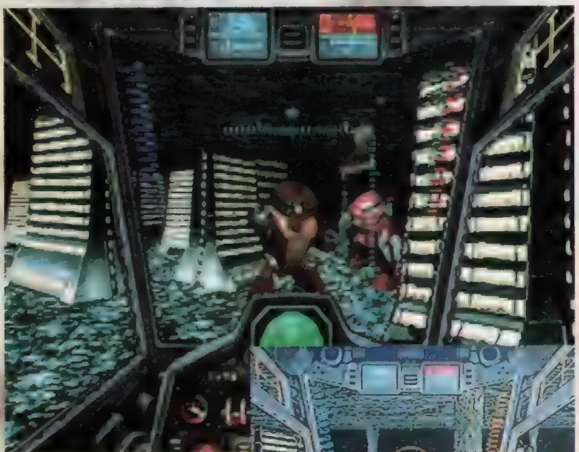
●CAST●	●声の出演●
アムロ・レイ	古谷　徹
ブライト・ノア	鈴置　洋孝
カイ・シデン	古川　登志夫
ハヤト・コバヤシ	鈴木　清信
スレッガー・ロウ	井上　真樹夫
ミライ・ヤシマ／レツ	白石　冬美
セイラ・マス／キッカ	井上　遥
フラウ・ボウ／カツ	鵜飼　るみ子
マ・クベ／マリガン／ジョブ・ジョン	塩沢　兼人

●CAST●	●声の出演●
シャア・アズナブル	池田　秀一
ララァ・スン	藩　恵子
ガルマ・ザビ	森　功至
ドズル・ザビ	玄田　哲章
ギレン・ザビ	銀河　万丈
ランバ・ラル	広瀬正志
シャリア・ブル	木原　正二郎
デニム	緒方　賢一
ガイア	徳丸　完
オルテガ／作業員／兵士A	二又　一成
マッシュ／ザクP／ズゴックP／トクワン／兵士B	戸谷　公次
ナレーション／ブーン／ティアンム	永井　一郎

STAGE8 ジャブローの攻防

舞台が一新され、戦い方も変化！

ＴＶアニメ版の第28話「ジャブローに散る！」と、第29話「小さな防衛戦」をモデルにした戦いだ。前作と大きく違う点は、ビルなどの障害物が増えたところ。障害物に隠れたり、その上に登って戦うなど、新たな戦いを必要とされるぞ。出現する敵は水陸両用のＭＳアッガイやズゴックだ。



▲アッガイはビルの隙間から攻撃したり、ツメで天井にぶら下がったりで超やっかい！



▶ボスＭＳはシャア専用ズゴック。ツメによる攻撃は強烈。

STAGE9 強行突破

巡洋艦ムサイが行く手を阻む

第31話「ザンジバル追撃」と第32話「強行突破作戦」がモデルになってるステージ。巡洋艦ムサイで編成されてたドレン大尉のキャメル艦隊が行く手を阻むぞ。ボスは前作同様、高速ＭＡのビグロだ。今回は、その動きがさらに早くなっているらしいぞ。





▲ムサイは機関部を狙って攻撃しないと、致命的なダメージをあたえられないのだ。

◀ボスのビグロは、ヒット＆アウェイの戦法でチクチク迫ってくるぞ。

STAGE10 ソロモン攻略戦

第35話「ソロモン攻略戦」と第36話「恐怖！　機動ビグ・ザム」がモデル。オープニングのＣＧムービーでは、連邦軍がソーラレイを発射するシーンが再現されるのだ。敵はリック・ドムやムサイがメイン。これらを撃破すると、ボスのビグ・ザムが出現するのだ。

▼なんと今回のビグ・ザムはＩフィールドバリアを装備！ライフルが効かないのだ。



ビグ・ザムにはライフルが効かない

STAGE11 謀略のテキサス

コロニー内のトラップにも注意だ!!

第37話「テキサスの攻防」がモデルになっている戦い。このステージには浮遊機雷や地雷原などのトラップがガンダムを待ちかまえているぞ。ボスＭＳはマ・クベが搭乗するギャンだ。だがコイツも前作とはひと味違う！　シールドを巧みに使ったり障害物に隠れたりして、こちらの攻撃を避けまくるのだ。



◀ギャンはシールドを使ってこちらの攻撃を避けまくる。攻撃のチャンスは少ない。



▲ちょっとスキを見せると、サーベルを片手に突進してくるのだ。こちらもサーベルで応戦だ。

搭乗可能ＭＳの武器を大紹介！

ガンダムはもちろん、ジオン軍モードで搭乗できる３機のＭＳ、ザク、ゲルググ、ジオングが装備している武器をまとめて一挙に紹介だ。いままで完全に謎に包まれていたことだけに、みんなも気になってたんじゃないかな？　新しく加わったことや変更点もあるのでしっかりチェックしていこうぜ。



◀前作でのサーベル攻撃。今回はジャベリンも使用可能だ。

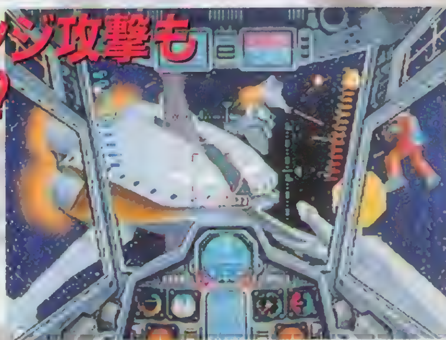
●ガンダム搭乗時に使用可能な武器

攻撃名	攻撃範囲	効果・その他
ビーム ライフル	遠距離射撃用	弾数16発。撃ちきると一定時間後に再チャージされる。威力は距離によって変化する（近いほど威力は高い）水中では、威力がかなり低下する。
ビーム サーベル （ジャベリン）	近距離攻撃＆防御用としても使用可能	攻撃用は右手。シールド消滅後は左手にも装備できるがあくまでも接近戦での防御用。防御できる範囲はシールドよりも狭い。方向キーの↑＋攻撃でジャベリンになり突き攻撃が可能（ロックオン時のみ）。
バルカン	中距離攻撃用	ボタンを押し続けことで連射も可能
ハイパーバズーカ	遠距離広域射撃用	弾数５発。爆風でもダメージをあたえる。
シールド	防御用	一定量のダメージを防ぐと消滅。攻撃不可。

STAGE12 ニュータイプ、シャリア・ブル

オールレンジ攻撃も完全再現!?

第39話「ニュータイプ、シャリア・ブル」をモデルにした超魅力の戦闘だ。ボスは、もちろんシャリア・ブルが搭乗するＭＡブラウ・ブロだ。オールレンジ攻撃も再現されているらしく、かなり楽しめそうなのだ。

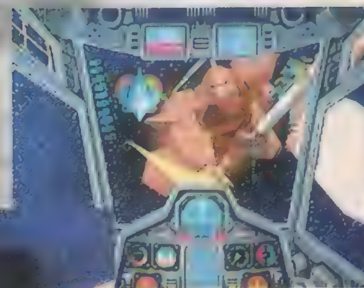


▲リック・ドム、ゲルググとの戦闘後、ボスのブラウ・ブロが出現するぞ。ブラウ・ブロに一定量のダメージをあたえると、２つに分離…するかも!? 乞うご期待だ。

STAGE13 光る宇宙

ビットの猛攻がさらに過激に!!

第41話「光る宇宙」がモデル。このステージは会話シーンが豊富で数々の名場面が再現されるらしいぞ。敵はシャア専用ゲルググとエルメスだ。この２機の波状攻撃は相変わらずキビシイ！　さらにビットからの攻撃も激しくなったぜ。





◀▲アムロ、ララア、シャア、セイラの思いが重なる、あの名場面が再現される！　これは絶対見逃せない。

STAGE14 脱出

宇宙要塞をバックに最終決戦だ！

ＴＶアニメ版の最終回、第43話「脱出」がモデルになっているラストステージだ。ジオン軍の宇宙要塞ア・バオア・クーを舞台に、シャアの搭乗するジオングとの戦いになる。オープニングのＣＧムービーではギレン・ザビの演説が再現されるなど、最後の最後まで見所満載の仕上がりだぜ。



◀後半の迷路ステージはあるのか…。など、まだまだ疑問点は多い最終ステージ。しかし、あっと驚くような演出があるのは間違いなさそうだ。



RX-78 GUNDAM

次回からはいよいよ攻略編がスタート！　乞うご期待!!

●ザク搭乗時に使用可能な武器

攻撃名	攻撃範囲	効果・その他
マシンガン	遠距離射撃用	無制限。移動しながら射撃可能。
バズーカ	遠距離広域射撃用	弾数５。爆風でもダメージをあたえる。
ヒートホーク	近距離攻撃用	接近時、振り下ろして攻撃する。

●ゲルググ搭乗時に使用可能な武器

攻撃名	攻撃範囲	効果・その他
ビームライフル	遠距離射撃用	距離によって威力が変化。弾数は16発。撃ちきった後に再チャージする。
ビームなぎなた	近距離攻撃用	振り下ろし、突き、振り回し斬りが可能。
シールド	防御用	一定量のダメージを防ぐと消滅。防御中は攻撃不可。

●ジオング搭乗時に使用可能な武器

攻撃名	攻撃範囲	効果・その他
メガ粒子砲	遠距離射撃用	口×１、腰×２、左腕×１、右腕×１に装備されていて威力は距離によって変化する（近いほど威力が高い）。攻撃ボタンを押し続けると口→腰→右腕→左腕の順序でエネルギーがチャージされ、ボタンを離すと発射される。
サイコミュ（両腕）	オールレンジ	左右に１基ずつ、合計２基を装備（１基に５門内蔵）。発射・収容が可能で、威力は距離によって変化する。発射後は自動制御で飛行し、目標をロックオンすると、自動的に攻撃をする。（飛行中に破壊されることもある）

プリンセスメーカー3



増刊ＳＬＧ特集ということで、普段の倍以上のボリュームでお届けする『プリメ3』。今までのネタはもちろん、娘の13歳のバカンスシーンや15歳の新しい写真もドーンと掲載!!



◀▼大きく表示されたサブキャラクター。背景のグラフィックの美しさにも注目してね。



▲▶娘のグラフィックがなにかと注目されているけど、娘をとり巻くサブキャラクターの存在も忘れてはならない。顔だけだったウインドウ表示が画面いっぱいに表示され、インパクトは申し分なし！



New 15歳になった私のとっておきPhotoもあるわよ♡

ジャンル	育成型SLG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

まだわからない部分が多い システム



なにを差し置いても、一番の注目点は『プリメ３』ならではのシステムに尽きる。今のところ新たな情報が入ってこないので詳しいお話はできないけど、過去の記事を振り返るだけでもかなり力の入ったソフトに仕上がりそうな予感だ。着せ替えや娘の状態変化、スケジュールを組んでゲームを進行させる点は、今までの流れを汲んだシステムなんだけど、プレイヤーである父親が〝数種類の中から選べる〟というパパが選べちゃうシステム(仮称)は『プリメ３』ならではの斬新なもの！　なんだか今からドキドキしちゃうね。

パパの性格が選べる？

父親が選べる!!　これは『プリメ』シリーズをこよなく愛するファン待望のシステムだったに違いない。性格が選べる他に、容姿なども選べるのか？　など、詳細はまだ不明。

スケジュールの単位が変わった

ひとつのスケジュールを組む単位が半月になったのも見逃せない変更点だ。場合によっては２カ月以上の長期スケジュールも組めるらしい……。

着せ替えシステムもちゃ～んとある！

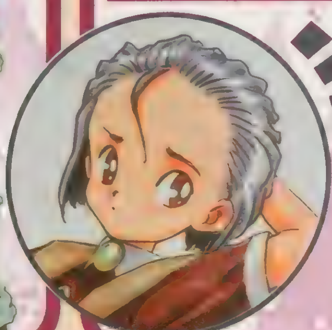
一人前の大人が、バー○ーちゃん人形を着せ替えて遊んでいたら非常にデンジャラスだが、『プリメ』の娘の着せ替えはベツ。季節に合わせて我が娘の衣替えをするのは親の務め！　真冬なのに夏服じゃかわいそうだもんね。ただし、不気味な声を発したり、アブナイ目つきで着せ替えるのは人として……(笑)。



娘の状態パターンがより多彩に！



なまいき状態　貧乏状態



プレイヤーに娘の感情を伝える〝表現手段〟としてもっとも重要なのがコレだよね。パラメータには現れない娘の心を顔の表情や態度でわかりやすく教えてくれるから、怒ったり色気づいてもすぐに対処できる。『プリメ３』では娘の表情(状態)が増え、なまいき状態や貧乏状態など、さらに状態の細分化がなされている。こちらもより細かい対応が必要？

　※「画面写真は開発中のものです」

働かざる者食うべからずってね!

アルバイト

お金を稼ぎ、各種能力値アップにも一役かうのがアルバイト。プレイヤーである父親は、娘の教育スケジュールを立てるのにてんてこまいなせいかお金を持っておらず、10歳の我が娘を働かせて自らの養育費を稼がせなければならない。これは今作も例外でなく、勉学費や食費といった元手は娘が稼ぎ、同時にアルバイトで培った技能がアップするという伝統のシステムを採用しているようだ。また、各種アルバイトの背景に描かれている〝チビキャラ〟が動くのかも注目の的。

養育費は自分で稼がないとね!





農業

家畜の世話や作物の収穫をするアルバイト。頭ではなく体力がモノをいうバイトなだけに、娘が小さなうちに農業をやらせるのはチト荷が重すぎるかも。でもスタミナはつきそう。



酒場

娘が育てば、それなりのバイトもできるようになる。その筆頭が酒場だろう。酔っぱらい相手に給仕として働くバイトなだけに、精神的な苦労が伴いそう。色気も重要かな!?

子守り

託児所で乳幼児の子守りをするバイト。言うことを聞かない子供の相手は疲れそうだけど、面倒見の良い娘になりそう。



家事手伝い

洗濯、お掃除、料理をして家事の手伝いをするバイト。見た目より重労働な仕事だから、体調には常に気を配らなきゃ。





ほかにもこんなアルバイトがあるの!

以上で紹介した他にもアルバイトはたくさんある。知力がものをいいそうな〝市場〟とか、一流貴族の屋敷で貴族の身の周りを世話する〝メイド〟、力とスタミナがつきそうな〝鉱山〟など、『3』ならではの新しいバイトが盛りだくさん!

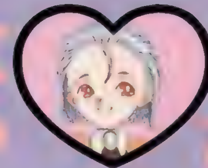
楽しいイベント盛りだくさん

お勉強

今まで〝学問〟と称されていた知力系を上げるイベントが、〝お勉強〟というかわいらしいネーミングに変更され、内容は更にグレードアップされた。『プリメ3』のお勉強は知識を深めるだけの内容にとどまらず、〝教会〟や〝断食道場〟といった心と身体の鍛錬を含めた幅広い意味での〝勉強〟も入っているのだ。〝学校〟で起こる多彩なイベントは要チェック！

学校生活をしていれば…

恋だのライバルだので苦労が絶えません…



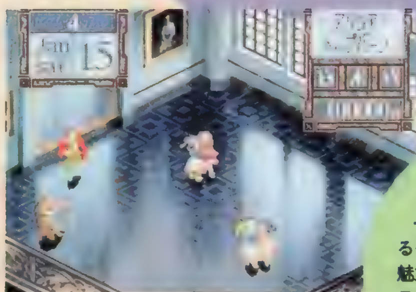


学校はイベントの宝庫。学級委員長に立候補してクラスの重責を担ったり、はたまた彼を巡って恋愛イベントが発生したりと、忙しくも実のある学校生活がエンジョイできる。早くプレイしてみたいね。



学校

広い意味での一般知識を得る場が学校だ。偏ることなく知識を上げたい場合に役立ちそうだけど、実は隠しイベントのパラダイスという噂も。詳しくは右上の記事をご覧あれ！



ダンス教室

一流ダンサーが先生を務めるダンス教室。ここに通えば魅力とセンスに磨きがかかり、ステキなレディに大変身。プリンセスになるためには、ダンスくらい踊れなきゃね。



勉強がなければ学校も楽しいのに…な～んてね



教会

教会では、シスターの講話を聞いてモラル、気品、知力を上げる。今まではバイトだったが、今回からお勉強の一環に！



音楽教室

音楽家のもとで演奏の実習をして、気品とセンスを身につけるのが音楽教室だ。これで、娘が歌ってくれたらもう最高！



断食道場

何度もしつこいようだけど、『プリメ3』の謎のひとつにあげられる断食道場。想像ではダイエットのために存在すると思うんだけど、どうやらそれだけではなさそうな予感……。



お勉強の種類はほかにもたくさん!

武術道場や絵画教室など、お勉強は全部で9種類ある。教会と断食道場以外には定期テストなるものがあるらしく、どんなものなのかは未だ不明。続報に期待すべし！



春

このページで紹介している春夏秋冬のグラフィックは、すべて13歳のものだ。春は、娘を照らす暖かな日差しがとても気持ち良さそう。



夏

おぉ〜！　これは！　まだ13歳といえども少しドキッとさせられるグラフィック。見えそうで見えないスケ具合がナイス。

娘の記

春夏秋冬・毎年変わるバカンスのグラフィック！

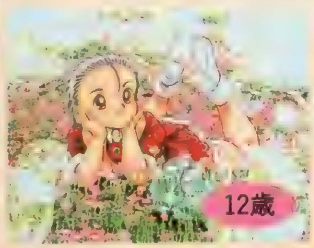
『プリメ』シリーズ恒例の収穫祭や武者修業がなくなってしまったのは残念だけど、その代わり娘のバカンスイベントは大幅にパワーアップされた。グラフィックの枚数は毎年四季折々に用意されているので、単純に計算しても36種類。しかし、今までは海と山の２パターンと季節の組み合わせで年間８種類のグラフィックが用意されていたが、ＰＳ版は今のところ春夏秋冬の４種類しか確認できない。が、最低でも海と山の２パターンはあると思うので、倍の72種類？　だとしたらスゴイよね！



10歳



11歳



12歳

大樹にに寄り掛かっているところを見ると、これは山でのバカンスかな？　秋の涼しげな空気をいっぱいに吸って気分爽快！

秋



雪遊びをしているところを見ると、13歳といえどもまだまだ子供って感じだね。あどけない表情がカワイイ♡

冬



娘の表情にも注目!

娘が成長していくうえで、見逃せない部分といえば顔の表情。普段の顔はもちろん、少しずつ凄みを増していく不機嫌状態の顔や、かわいらしさから色っぽさへと変わっていく色気過剰状態など、10歳と14〜15歳では受ける印象がガラリと変わる。はたして、16〜18歳の色気や不機嫌状態の顔はどうなるのか……それは、今後の記事を楽しみに!



◀10〜18歳といえば、猫の目のように表情が変わっていく年頃だよね。



徐々に大人っぽく色っぽく(?)なってくる!

成長録



お父さん! 私をいつまでも見守っていてね!!

15歳になった私を見て♥





最後の最後まで引っ張っちゃったけど、本邦初公開！ 15歳になった娘のイラスト＆グラフィックをドドーンとお見せしちゃうぞ。さすがに15歳ともなると、グラフィックから大人っぽい雰囲気が漂ってくるよね。左の不機嫌な顔なんて、睨まれたらドキッとしちゃうほど目つきが鋭い！ こんな表情を見ると、「大人になってきたなぁ」としみじみ感じちゃう。

恋もしたい…悩める多感なお年頃！

「プリメ3」のCVは只今ノリノリの声優さん



娘

以前にも紹介したように『プリメ3』のCVをつとめる声優さんが決まった。主役である娘の声には、「ウエディングピーチ」の谷間ゆり（リリィ）役などを演じている〝野上ゆかな〟さんに決定！

CV：野上ゆかなさん



妖精ウズ

妖精ウズの声は、「魔法騎士レイアース」の獅堂光役や、ＯＶＡの「秘境探険ファム＆イーリー」のファム役で人気急上昇中の〝椎名へきる〟さんに決まったぞ。

CV：椎名へきるさん



妖精の女王

キャラクターとしては謎だが、妖精の女王役には、機動戦士Ｚガンダムのベルトーチカ・イルマやＯＶＡ「白鳥麗子でございます」の白鳥麗子役などで有名な川村万梨阿さん。

CV：川村万梨阿さん





大人の領域へ一歩踏み込んだ
――そんな瞬間――



謎がナゾを呼ぶキャラクター"妖精ウズちゃん"とは？

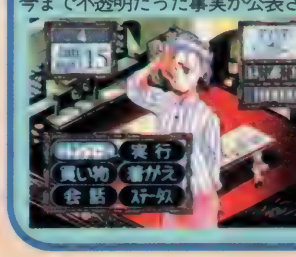
去年の12月号で紹介した娘の付き人"妖精ウズ"ちゃん。しかし、このゲームにおいてウズがどういう存在なのかは謎に包まれたままだ。想像するに、「2」の執事であるキューブ役に当たると考えるのが妥当なところだけど…もし、ただのペットだったらどうしよう……な～んてね。



▲この写真とウズちゃんとは直接な関係はないんですが、妖精(らしきもの)と戯れる娘を見ていると、ウズちゃんがらみのイベントも在りそうな予感が……ねぇ。

次回は『プリメ3』ならではのシステムが明らかに!?

ついに次号では、PS版ならではのシステムが明らかになる(予定)。収穫祭や武者修業に代わる新たなイベントがあるのか？　など、今まで不透明だった事実が公表される!?



◀ファンが首を長くして待っていた、システムの謎が明白になる日はもうすぐだ。

恋のせつなさ教えてあげる…



天野 美鈴

Misuzu♥Amano



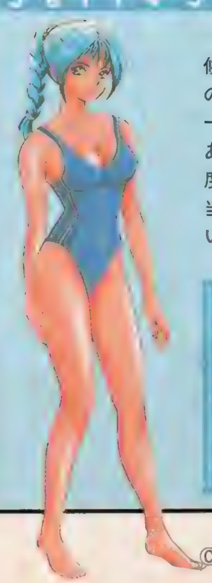
旧財閥系の令嬢。頭脳明晰、容姿端麗と非の打ち所のないお嬢様。父親に溺愛されて育ったため、多少ファザコン気味。鈴がラッキーアイテムだと信じ、常に身につけている。このゲームのヒロイン的存在。

（ＣＶ：天野由梨）

＊DATA＊
- 誕生日：9月4日
- 血液型：AB型
- 身長：163cm
- 体重：45kg
- BWH：84-56-85
- 趣味：テニス、ピアノ、鈴グッズ集め

島津 セリ

Seri♥Shimazu



体操競技のオリンピック候補。ケガの後遺症と周囲の期待に対するプレッシャーで精神的に不安定な面があり、他人につっぱった態度を取りがちだ。だが、本当は淋しがり屋で、心優しい一面もあるらしい。

（ＣＶ：小野寺麻理子）

＊DATA＊
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- BWH：[illegible]
- [illegible]

北条 弥生

Yayoi♥Hojyo



ドライで自由奔放、遊び好きでエスケープの常習犯。ワガママを言って相手を翻弄しては、その反応を楽しむような小悪魔的な面を持つ。しかし、昔の彼氏が忘れられないらしいという噂がある。

（ＣＶ：笠原留美）

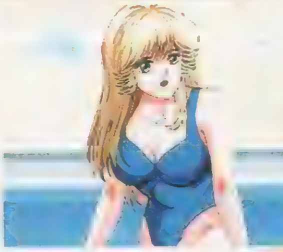
＊DATA＊
- 誕生日：[illegible]
- 血液型：[illegible]
- 身長：158cm
- 体重：[illegible]
- BWH：82-57-84
- 趣味：[illegible]

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	対応周辺機器	未定
発売日	春予定		

キミだけの天使を見つける恋愛SLG

2年間で女のコのハートを射止めるのだ！

高校2年生の始業式の朝、転校生・天野美鈴との出会いから、このゲームはスタートする。メインの登場キャラは、個性的かつ魅力的な5人の女のコ。プレイヤーは高校生活を通して多数のイベントをこなしながら、心惹かれる女のコにアプローチしていくのだ。そして最終的に、女のコとハッピーエンドを迎えることを目指す。何度でも楽しめるマルチエンディングな作りで、女のコの複雑な心理描写にもこだわった意欲作。恋愛をしたい人、女のコの気持ちが知りたい人に贈る恋のバイブルだ。



◀ナイスバディを披露してくれるシーンもバッチリ！



▼こんな微笑ましいカットもあってドキドキです。



▲女のコたちはいろんな悩みを抱えている。「女のコの気持ち」を理解することが大事になるぞ。

オープニングやイベントシーンにアニメーションもたっぷり

篠原恵美さんの歌う主題歌が流れるオープニングはもちろん、随所に盛り込まれるイベントシーンはフルアニメーションで展開！　多彩なビジュアルと豪華声優陣のキュート＆セクシーボイスが、ゲームの世界に引き込んでくれるぞ。



▲声優さんたちにも「かわいい〜！」と評判のプロローグ。天使の戦いに見えない可愛さだ。



▶オープニングアニメで流れる麻倉夏実役の篠原恵美さんの歌は、1度聴いたら病みつき。



◀さすがエスケープの常習犯。逃げながらも余裕です(笑)。

限定版の発売も決定したぞ!!

3月号でもちょっと紹介したけれど、なんと限定版が通常版と同時発売されることになった。イラスト設定資料集に声優インタビュー、そして豪華なおまけＣＤが同梱された、まさに夢の限定版！　各キャラの声優ファンも、まつもと泉先生のファンも同時に楽しめるという、超オイシイものなのだ。限定版の値段やＣＤの内容などの詳細は、今後の情報でフォローしていくぞ。続報を待て！

麻倉　夏実

Natsumi♥Asakura



ロックバンドでドラム＆ボーカルをやっているボーイッシュな女のコ。主人公の隣家に住んでいる幼なじみだ。2階の窓づたいにときどき主人公の部屋に入ってきては憎まれ口を叩くという男勝りな性格。

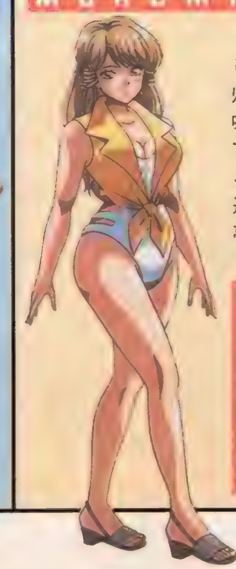
（ＣＶ：篠原恵美）

DATA

- ●誕生日：5月27日
- ●血液型：A型
- ●身長：168cm
- ●体重：45kg
- ●BWH：78-56-80
- ●趣味：音楽(ロック)

まなみ・グレース

Manami♥Grace



感情表現がストレートでピュアな女のコ。ハーフで帰国子女だが日本文化に興味があるため、英語と馬鹿丁寧な日本語が混ざっているようだ。親の希望は大学進学だが、彼女には自分の夢があるらしい。

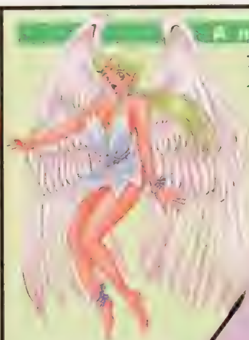
（ＣＶ：富沢美智恵）

DATA

- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●[illegible]
- ●BWH：[illegible]
- ●[illegible]

天使イヴ

Angel♥Eve



本能に身を任せた激情愛こそが本当の愛だと信じる天使。思いこみが激しく強引。（ＣＶ：折笠愛）

天使フレイヤ



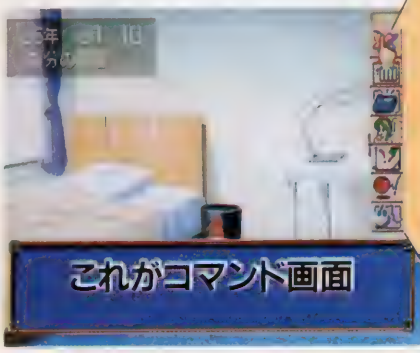
理性を持った純愛を守護する天使。主人公を見守る。（ＣＶ：島本須美）

※画面は開発中のものです。

気になるシステム大研究

プレイの基本となるコマンド画面のアイコン群を解説

コマンド画面で表示されるアイコンの役割を詳しく説明していくぞ。数は7つでわりと少な目だが、どれも機能的に分類されていてプレイヤー本位に作られているのが嬉しい。



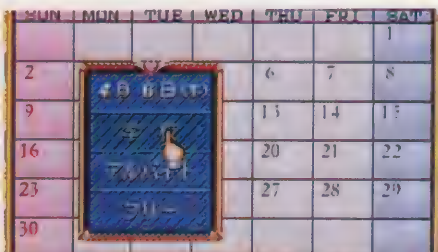
コマンドはフつ



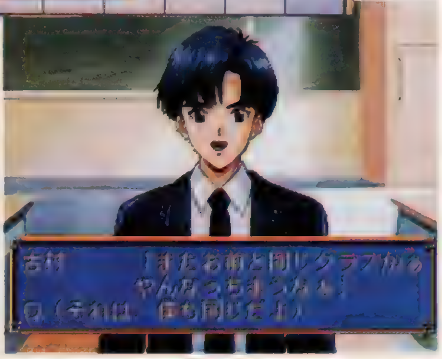
ステータス	プレイヤーの現在の状態を見ることができる。名前や誕生日などのデータの他、体力、知力、好感度などのパラメータが表示されるぞ。
スケジュール	現在の月の前後1カ月を含めた3カ月分の予定を見ることができる。また、スケジュール画面では予定の決定・変更も可能だ。
TEL	女のコとのデートの約束をすることができる。OKがもらえるよう気合いを入れて電話をかけよう。
天使の泉	天使イヴから、恋のアドバイスを聞くことができる。また、女のコの愛情度を知ることもできるのだ。
情報	アルバイト情報誌、タウン情報誌の2種類を見ることができる。これで情報をチェックし、デートやバイトの参考にしよう。
クラブ/アルバイト	クラブの入部・退部、アルバイトの登録・削除ができる。主に放課後に関わってくるコマンドだ。
オプション	カーソル移動速度、メッセージ表示速度、ウインドウパターン、メッセージカラー、ファイルセーブなど各種設定を行うコマンド。

カレンダーを見ながらスケジュールを決定

だいたい午前・午後・夕方という感じで、1日を3分割して予定を立てられるのだ。平日の1コマ目は自動的に「学校」に、休日は「勉強」「運動」「フリー」のどれかを設定できる。2～3コマ目は、日によって「勉強」「運動」「フリー」「アルバイト」「デート」などが設定できるしくみだ。



◀カレンダーから目的の日を選んで、予定を決められる。とても分かりやすくてナイス！



▶平日の1コマ目は必ず「学校」になる。学校で起こるイベントは、親友の古村君が案内役をすることになりそうだ。

コマンド実行中はSDキャラで表示される



▲これは「天使の泉」コマンドの画面。定期的に活用して、イヴからのアドバイスを得よう。

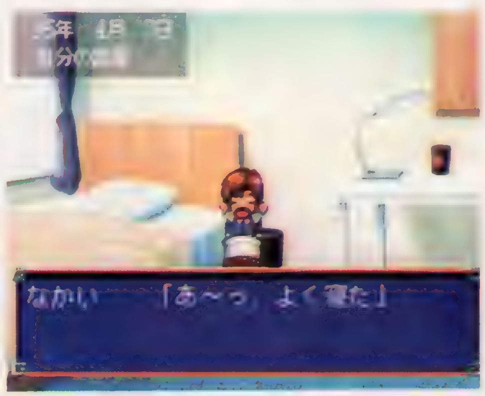
スケジュールを決定してコマンドを実行すると、様々なパラメータが変化していく。数値が上がっていくものもあれば、下がってしまうものも当然あるだろう。要領よくコマンド操作をして、女のコの目を惹くいい男になるために、自分を鍛えて鍛えまくろう。

コマンド実行中にはSDキャラが表示され、自分の選んだ行動の様子を教えてくれる。そして、コマンド実行中にイベントが発生すると、画面が切り替わりバストアップやアニメなどでイベントシーンが展開されていくぞ。

コマンド実行画面の合間にイベントが!!



▲SD画面後に、女のコと会う小イベントが起こることもしばしばあるぞ。



キャラの動きがイカス！

イベントの選択肢によってその後の結果が変わるぞ

イベントやデートなどで、いくつかの選択肢が出る場合がある。そのとき、プレイヤーが何を選ぶかが、その後のストーリー展開に影響を与えるのだ。ゲーム開始直後の3択を例にとって、その流れを見てみよう。



◀学校でも選択肢があるイベントが待っているぞ。

美鈴を初めて見かけたとき



●イベントシーン

このイベントではまず、美鈴が愛犬とたわむれる微笑ましい場面がアニメで流れる。主人公（プレイヤー）が、公園で初めて美鈴を見かけるという設定だ。



●選択肢が表示

次に3つの選択肢が画面に表れる。プレイヤーはこの中から自分の行動を選ぶのだ。このとき選んだ行動は、後に美鈴と学校で会ったときに影響してくるらしい。

こっそりスナップ写真を撮った場合……



▲写真を見せたら驚かれてしまった。これって好感度に影響あるのだろうか？

情報誌をチェックすることも大事なポイントだ

アイコンの情報コマンドを選ぶと、妙に現実感のある2つの情報誌を見ることができるぞ。1つは「エンジェルウォーカー」というタウン情報誌で、主にデートスポット情報が入手できる。そしてもう1つは「フロムB」というアルバイト情報誌で、いろいろな職種の募集が掲載されている。女のコにモテるためには、こういった情報誌をフルに活用することになるだろう。



タウン情報誌

コンサートや映画のプログラム予定、季節イベントなどのデートスポット情報が4つに分類されて掲載。季刊誌なので3カ月毎にチェックしよう。



アルバイト情報誌

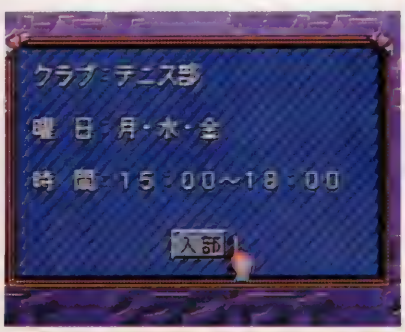
こちらも季刊誌。その季節ならではの短期バイトや体力勝負の重労働など、好みや条件に合わせて4つに分類されている。そのうち高時給の仕事も出てくる？



◀この画面からさらに詳しい情報画面に切り替わるぞ。こまめに情報収集をしてデートに役立てよう。

クラブとバイトの掛け持ちは大変

クラブにもバイトにも、それぞれ曜日と時間が決められている。必ずどちらもやらなければダメってわけじゃないけど、両方ともメリットがあるから考えどころだ。





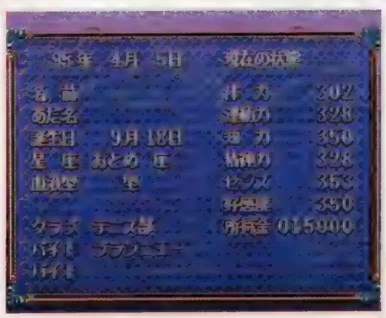
▲さらに画面を切り替えれば、時間や時給などの詳しい情報が見れる。

◀部活にも曜日と時間がきちんと決まっているぞ。けっこう厳しい？

お金を貯めてリッチになろう

このゲームにはお金の概念があり、その点でもリアリティを追求しているといえよう。デートをしたり、プレゼントを買ってあげたりすることで、その女のコの主人公に対する好感度が上がるのだ。女のコを喜ばせるためにお金がかかるってところは、現実でもゲームでも同じかもね。

アルバイトの職種は42種類。どのバイトを選んでリッチな高校生活を目指すかは君次第。



▲パラメータ上げも大事だけど、お金を貯めることも重要なのだ。

デートして贈り物してこれで足りるか!?

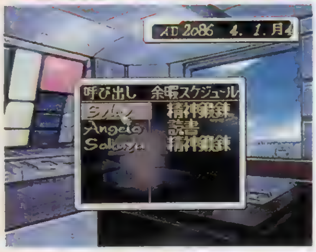
銀河警察ランサーズ その多忙な一週間

このゲームは育成ＳＬＧなのだが、従来の同ジャンルのものとは明らかに異なる点がある。ゲームの根底に、ひとつの大きなストーリーの流れがあるのだ。育成ＳＬＧと呼ぶにはちょっと変わったシステムを持つこのゲーム、今月はその進行の手順を説明しつつ、ゲームの内容を紹介していこう。



◀で、これが会話のシーン。呼び出してコミュニケーションをとる機会が増えれば増えるほど、彼女たちともより親密になっていく。エンディングに反映されるかも？

呼び出し



◀まずはランサーズから一人を呼ぶ。この時の会話で少々のステータスアップがはかれるのだ。また、呼んだキャラに限り余暇を使った自己鍛錬の指示も出せる。

スケジュール



◀彼女たちとの会話がすんだら、3日間単位でスケジュールを組んでやる必要がある。といっても選択する項目は非常に少ない。難しく考えることはないぞ。

パトロール

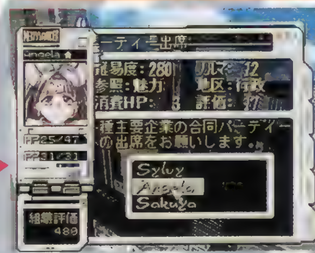


◀街をパトロールする。治安度の低いところを重点的に見て回る必要があるだろう。ちゃんとパトロールすればその地域の治安度がアップするのだ。

パトロールと各種任務、どっち？

彼女たちの仕事はこの２種類。少なくともパトロールは、十分な戦闘能力を持つキャラで。

待機



◀パトロールをせず、待機していたキャラは各種の任務をこなすことになる。キャラの個性を尊重して、なるべくうまくこなせるような任務を選んであげよう。

銀河警察機構とは？

通称ＧＰＯ。地球の警察をそのまま銀河大に拡張したものと思えば間違いはない。

ストーリー

西暦2086年。地球は、その技術及び精神的成熟を認められ、銀河連邦加盟の要請を受けた。もちろん地球側はそれを拒むことなく、晴れて連邦の一員となった。が、それはとりもなおさず、それまで不干渉であった異星からの接触を認めたことともなってしまったのである。結果、地球には異星からの移民があふれた。その際に異星により持ち込まれたオーバーテクノロジーにより、食料や居住区域などの問題は起こることはなかったが、問題はその後。連邦の保護を離れた地球には、異星人の持ち込むさまざまなトラブルが多発したのである……。



▲各種の宇宙規模で行われる犯罪に対抗すべくして生まれたのが、銀河警察機構・ＧＰＯなのだ。



サクヤ・ランサイワ

万人の幸せを願う心優しい少女

惑星サンクストゥ出身。シルビィとは古いつきあいで、予知能力や精神交感能力を始めとしたさまざまな超能力を使うことができる。非常に物静かで冷静。

ストーリー重視の育成 メルティ ～銀河少女警察2086～

メルティランサー
～銀河少女警察2086～

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月22日		



▲ひょんなことからＧＰＯ入りすることになった地球人。空手は黒帯の腕前。

▲プロミスランドという別時空から現れた少女。アンジェラとはいい漫才コンビ。

▲ＧＰＯ地球支部長官。「実務の方が性にあっている」と自ら現場復帰する。

GPO地球支部は総勢7名！

最初はプレイヤーを含め４名のＧＰＯ地球支部だが、ランサーは総勢６名に増える。



いつも明るい半獣人の女の子

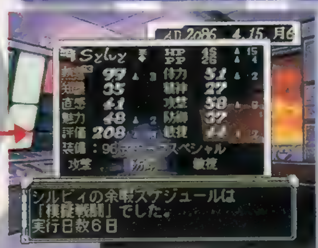
惑星ホァンロン出身。古代の獣人族の血を引き、格闘戦では他を寄せつけない強さを誇る。が、なにぶん中身はまだ子供なので、世間の出来事に対して基本的には無関心であり、無知なところがある。いつも明るく、メンバー内のマスコット的存在。

戦　闘



◀パトロールをしていると、ときどき犯罪者と出くわすことがある。そうなったら戦闘開始だ。ただ倒すよりも、弱らせてから逮捕した方が評価が上がるのだ。

結　果



◀パトロール、もしくは任務を一週間分こなすと、どのステータスがどれだけアップしたかというような結果が出る。これを見て今後のキャラの行動を決めていくのだ。

時には臨機応変に仕事を選ぼう

基本的にレベルを上げたいときは各種任務を、そうでないときはパトロールをすればＯＫだ。

レベルアップ

各キャラはそれぞれレベル１の状態で登場する。評価値を稼いでレベルを上げると、強力な兵装を手に入れることができるのだ。



◀一定量任務をこなして評価値を稼ぐと、レベルがアップする。レベルは各キャラ、最高で3まで上げることができるぞ。

イベント発生



◀そうやってスケジュールをこなしていくと、イベントが発生する。やっぱりこれがゲームをやってて一番うれしい瞬間だね。無事クリアすればストーリーも進むし。

SLG、PSに登場!!
ランサー

パソコンで人気の育成SLGを華麗にリニューアル！
6人の少女を率い、異星人の手から地球を守れ!!



正義の炎が燃えさかる熱血少女

地球人と異星人のハーフであり、父の生まれ故郷である地球に対しては、特に強い思い入れがある。夢見る乙女的なところはあるが、周囲の人望は厚い。

- 1－A　呼び出し
- 2　スケジュール
- 1－B　自己鍛錬
- 3－A　任務
- 3－B－1　パトロール
- 3－B－2　戦　闘
- 4　結果
- 5　イベント発生
- 6　レベルアップ

特殊イベント

ゲームを進めていくと、イベントが発生することがある。このイベントはほとんどが任務として登場するのだ。だから、各キャラを任務に就かせるときには、面倒くさがらずに常にその内容をチェックしておいたほうがいいだろう。任務の表示の右に〝緊急〟というマークが出ていたら、それがイベントの合図だ。この任務は、放っておくと組織の評価値が下がってしまうので、発見し次第早めにクリアしておきたい。また、中には〝緊

EVENT 1 スキュラ登場!!

密入星者を逮捕せよ！

血の因縁に終止符!? メルビナV.S.スキュラ

密入星者を手引きしているものがいるという通報を受けて、ランサーズは空港へと向かう。そこで主犯を取り押さえたランサーズは、その背後にスキュラという女の存在を確認する。彼女は宇宙一の海賊、ルーダーウェッドの頭目だった。スキュラは父を殺したＧＰＯの前・長官であるメルビナの父を激しく憎悪し、また、メルビナは従姉妹を誘拐し、結果死に至らしめたルーダーウェッドに敵意を燃やしていた。この因縁の対決は、どちらに軍配が上がるのだろうか……。





▲彼女が宇宙海賊ルーダーウェッドの3代目頭目、スキュラだ。長官のメルビナとは浅からぬ因縁がある。この地球上で、その因縁に終止符が打たれるのだろうか？



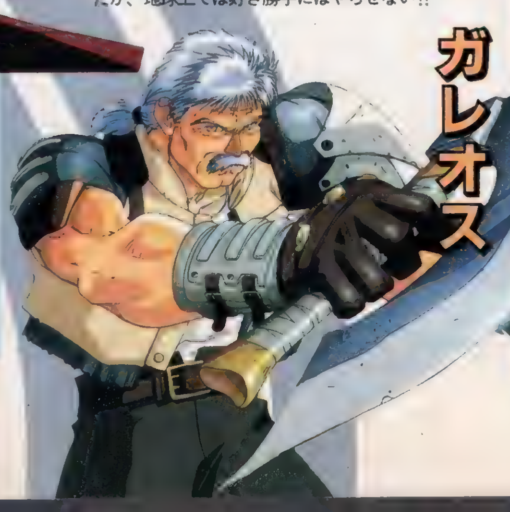
▲シルビィたちの経験する、初めての大きな戦い。これに勝利することが地球の平和の第一歩だ。



▲ルーダーウェッドの先兵、フェザー登場。だが、地球上では好き勝手にはやらせない!!

宇宙海賊ルーダーウェッドとは？

全宇宙にその名を馳せる宇宙海賊ルーダーウェッド。ＧＰＯとの確執は古く、過去、幾多の争いを経て現在に至っている。メルビナの父によって徹底的に追いつめられ、最後に当時の頭目を失ってからはその勢いも衰えたと見られていた。が、その娘、スキュラが頭目となってからは、その隠された手腕を発揮し、再び勢力を盛り返してきているらしい……。



パソコン版では

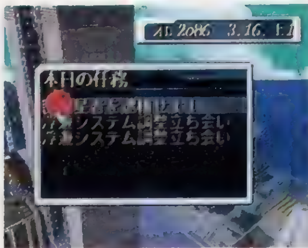
ＰＳ版ではポリゴンで描かれているパトロール画面、パソコン版では画面上をプチキャラが動くものだった。



◀これだと、街のどこに何があるのかがハッキリわかってよかったんだけどね。ＰＳ版のポリゴンの町並みも捨てがたいけど。

発生！！

急″マークがついていないのに、キャラを指定して任務を頼まれる場合がある。これは別に無理してこなす必要はないが、各キャラ固定のイベントを見るチャンス。なるべくならこういった任務もガッチリこなして、美麗なビジュアルを拝みたいところだ。ちなみに、これらのイベント任務は、他の任務よりも得られる評価値が高い場合が多い。よりゲームを順調に進めるためにも、任務を選ぶときは慎重にいきたい。



▲これだ！　このマークが出たら、急いでその任務を選択すべし!!




▲無事任務を成功させると、ブリーフィングが始まる。キャラがガンガンしゃべりまくるぞ。一種のイベントの副産物とはいえ、これはこれで非常にうれしい出来事だ。

成功？　失敗？

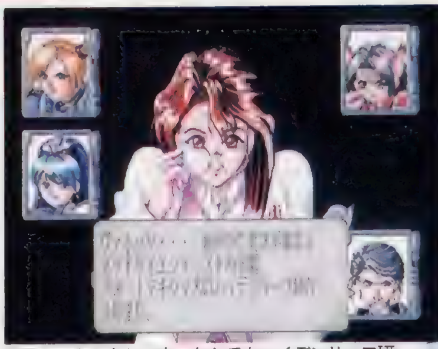
イベント任務は、失敗してもしばらくすれば再び挑戦が可能となる。が、このゲームには期間制限（1年間）があるので、その間にストーリーを終わらせないと、なんとバッドエンド。任務は一発クリアが望ましいぞ。

EVENT 2 ヴァネッサ登場!!

謎のメカ軍団を倒せ！

悪の組織にあこがれる変な女犯罪者登場！

学校が謎のメカ軍団に襲撃されているという報告を受けたランサーズは、学校へと向かうことになる。そこでは、ヴァネッサと名乗る女が率いるロボットたちが学生たちを捕獲しようとしていた。ひとまずメカ軍団を駆逐するランサーズだったが、ヴァネッサは空間移動装置で逃げてしまう。一人の少女をさらって…。はたしてヴァネッサのもくろみは一体？　そして、さらわれてしまった少女の行方は!?


▲フォートマキシマ大、なかでもハイデンリーフ研は変人ぞろいで有名。……それにしてもすごい大学もあったものだ。まだまだ宇宙は広い。



ジュン登場




◀ヴァネッサあるところ必ず現れる少女、何者？


▲ヴァネッサとは最後の最後まで直接対決はない。いつも逃げられてしまうのだ。





パソコン版では

パソコン版の戦闘シーンはターン制。戦略は立てやすかったけど、ＰＳ版の方が見ていて楽しいよね。


◀整然と並んだ敵と味方。パソコン版では、キャラをどこに移動させるかという命令も出すことができたのだ。

フォートマキシマ大学とは？

ヴァネッサは辺境の惑星、フォートマキシマにあるフォートマキシマ大の学生。じつはここ、マッドサイエンティストが集う大学として、非常に有名なところなのだ。なるほど、ヴァネッサの言動の節々にはおかしな所ばかり………。しかも、さまざまな犯行を犯しながら、本人に悪気がないんだから困ってしまう。ま、憎めないキャラクターではあるんだけど。

硬派なリアルタイムSLG登場!!

カウンターレボリューションウォー

CRW

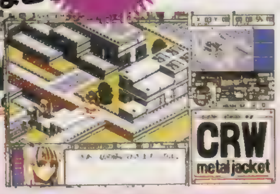
パソコンで人気のリアルタイムＳＬＧ『ＣＲＷ』が、プレイしやすくリニューアルされてＰＳに登場。今月はパソコン版をベースに、ゲームシステムを紹介しよう。

キャラクター重視!?　一見そうなんだけど…

このゲームでまず目を引くのが、３人の美少女キャラクターと重厚なロボットだろう。一見キャラクター性重視のヌルいＳＬＧかな？　と思わせるのだが、決してそんなことはない。各種のオリジナルシステムにより、マニアも納得の高い戦略性を誇るゲームになっているのだ。



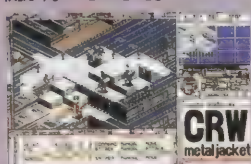
▲できれば、もう少し……もう少しだけキャラクターを重視してほしかったかも。



◀ということで、ＰＳ版は難度の方、よろしくお願いいたします。

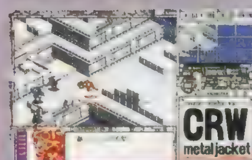
リアルタイム

ゲームはリアルタイム。さまざまな局面にあわせて臨機応変な対応が必要とされるのだ。緊張感あふれるゲーム展開が待っているぞ。



視界

各ユニットには視界というものがある。視界外に何がいるのかはわからないのだ。戦闘態勢にはいる前に、十分な索敵行動が必要となる。



高低差

マップ上には高低差があり、基本的に高いところほど視界が効き、しかも防御力が高い。戦闘を有利に進めるためにもよい陣地を確保したい。



SYSTEM　戦略性は非常に高いぞ

このゲームを語る上で、忘れてならないのが上に挙げた３つのフィーチャーだ。とはいえ、これらのシステムが難しいイメージを与えるのもまた事実。PS版ではこの辺がどう改良されるのか、楽しみなところだ。

ASSULT SUIT　ユニット性能を把握せよ

『CRW』でプレイヤーが使用可能なユニット（アサルトスーツ）は４種類。ただし、それぞれがかなり細かい部分まで自由に兵装を整えることができる。組み合わせ方によってはたとえ見た目が同じでも、中身の大きく異なるユニットを作ることも可能だ。また、それぞれのユニットに搭乗するキャラも選択することが可能。ユニットの個性を十分引き出せるパイロットを選択してやろう。



コマンダー

隊長機。パソコン版では、このユニットが破壊されるとゲームオーバーだった。零子のみが搭乗可能。



アタッカー

アサルトスーツの中でもっとも軽く、機動性に優れている反面、装甲は非常に薄い。一撃離脱の戦法が得意だ。



ディフェンダー

強力な遠隔攻撃用兵器を装備可能で、装甲も厚く、索敵範囲も広い。が、尋常ならざる動作の鈍さが欠点だ。



スナイパー

遠距離狙撃の能力と兵装に恵まれ、特に対人戦で威力を発揮する。バランス重視の機体だが、若干装甲は薄い。

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	春予定		



アサルトスーツを駆る個性豊かな10人の戦士!!

ＣＲＷの隊員は全部で８人。軍人崩れのキャラ（ボマーと柏田）がいるのはわからないでもないが、中には元警察官とか（キッド）あげくはサイボーグ（エイミとスコット）なんて特殊な経歴（？）を持つキャラまでいてしまう。しかも、面白いことに隊長である零子まで、第一線でアサルトスーツに乗って戦うのだ。



▲零子さんがこんな笑顔を！設定資料上ではアリです。

CHARACTER 天地無用の精鋭たち

『CRW』に登場するキャラには、攻撃力に優れるもの、敏捷性に優れるものといったようにそれぞれ個性がある。キャラごとの個性を見極めて、最適なアサルトスーツに乗せてやるようにしよう。

エイミ



半蔵



ボマー



スコット



零子



キッド



ジェニー



柏田



アクレイムジャパン マーケティング部 今野文樹氏直撃インタビュー!!

とにかくビジュアルに注目してください

――「ＣＲＷ」移植に際して、特に意識されたことを教えてください。

今野文樹氏（株式会社アクレイムジャパン　マーケティング部「ＣＲＷ」担当、以下Ｋ）：やはりビジュアルです。パソコン版にはなかったオープニングアニメーションを挿入することで、プレストーリーや、ゲームの前提となっている世界観を表現することができたと思います。

――戦いの目的や、各キャラクターごとのバックボーンがわかりにくかったですからね。

Ｋ：開発の一番最初に、キャラクター設定イラストを描き直して、イメージイラストも新しくしました。やっぱりパソコンで出すのとは違うわけですから、よりわかりやすくておもしろい、きちんとした物語、キャラクター設定を守らなければならないでしょう。その部分を明確にすることからはじめたんです。それがけっこう良かったんで、今、『ＣＲＷ』キャラの人形（ＵＦＯキャッチャーの景品大）を作ろうかと考えてるんですよ。

――それ、欲しいなぁ（笑）

Ｋ：じゃぁ、あげる（笑）。もちろん、読者プレゼントとして、ですけどね（笑）

――ありがとうございます。



PS版のこんなところに期待したい

▲操作性やバランスも、ＰＳであることを意識して、かなり改善されるとのこと。人形は続報を待て。



属性：ニュートラル
兵種：ソード・ファイター

主人公。元帝国軍治安執行部隊第8班小隊長。千年戦争末期最後の作戦に参加。最前線部隊唯一の生還者である。終戦後、コバルトの独裁体制に疑問を抱き下野する。



ブライアン・ステルバート

全60キャラのデータを一挙公開!!「捕虜収容所」までもパワーアップ!!

シリアスなムードと個性的なキャラクター、そして迫力のあるアニメーションによる戦闘シーンに期待が集まるファンタジー・シミュレーションＲＰＧ『フェーダ・リメイク！』。基本的なストーリーや内容はＳＦＣ版と同じなのだが、このＰＳ版はキャラクターだけでなく、戦闘アニメーションやシステム面も大幅にパワーアップしているぞ。例えば戦闘で倒された仲間が監禁される捕虜収容所も、ＰＳ版ではストーリーの進行状況に応じて衛兵が強くなっていくのだ。ＳＦＣ版ではいつまでたってもザコ２匹しかいなくて、ずいぶん味気ない感じがしたものだ……。ゲーム本筋のマップだけでなく、ここでも歯ごたえのある戦闘が楽しめそうだね。



◀オープニングは、シネスコ・サイズのムービーが入った。主人公のブライアンが帝国軍に反発を感じる理由や心境の変化が理解できるようになった。



▶戦闘時のアニメーションもグンッ！　とパワーアップしている。各キャラクターには声優さんがあてられているので、ずいぶん賑やかになりそうだ。

登場全60キャラの中から、ニュートラル、カオス、ロウ、各属性の主なキャラを集めてみた。

キャラクターデザインは、当然SFC版と同じく玉木美孝氏が担当している。「大規模な戦争ではなくて、こうした局地的な戦闘、戦場を描いてみたかった」という玉木氏自身の言葉通り、一人一人（一体一体）の細部に、兵士としてのリアリティが感じられるね。



PS版オリジナル主人公!?　衝撃の新事実!!

「ええ、マン？」衝撃の新事実発覚！スーパーブライアンを徹底強化!?

フェーダ・リメイク！
～エンブレム・オブ・ジャスティス～

SFC版でも話題を呼んだスーパーブライアンが、PS版では新必殺技が追加されて、徹底強化がはかられるらしい！　どんな技、アニメーションが追加されるのだろうか？

フェーダ・リメイク！ ～エンブレム・オブ・ジャスティス～				
ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	やのまん	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	4月予定		





スーパー・ブライアン



属性：ニュートラル
兵種：ソード・ファイター

ブライアンはストーリー後半でルーク・ヘッドマイヤーの剣によって瀕死の重傷を負う。その後、身体の一部を機械化しスーパー・ブライアンとなって復活する。

登場60キャラのデータを一挙大公開!!

名前	種族	兵種
ニュートラル		
ブライアン・ステルバート	ヒューマン	ソード・ファイター
主人公。元帝国軍治安執行部隊第８班小隊長、千年戦争終戦後、下野する。		
スーパー・ブライアン	ヒューマン	ソード・ファイター
ブライアンは、身体の一部を機械化して、瀕死の重傷から復活する。		
アイン・マクドガル	ウルフ・リング	ソード・ファイター
奇襲作戦においては無類の強さを誇る 終戦後、ブライアンとともに脱走。		
ドーラ・システィール	フォックス・リング	アーチャー
アインの部隊に所属していた気性の激しいアーチャー。		
ダン・ダーレスト	リザードマン	ソードマン
山奥で仙人同然の暮らしをしている無頼漢。子供の味方という看板を持つ。		
アリア・カーマインレイク	エルフ	ナース
失踪したフィアンセを追ってスクーデリアへ。部隊では貴重なナース。		
トビカゲ	アームド・ウイング	ニンジャ・ファイター
本人は、異国からやってきたと言っているが、事の真偽は不明。		
ロイス・ヘッグマイヤー	ヒューマン	ソード・ファイター
解放軍混合部隊の女性士官。頼りになる女性ファイターである。		
シシマル	レオ	カタナ・ソードマン
街から街へと、決闘屋をしながら稼いでいるレオ族の男。		
クリストファー・ディグッド	セントール	トルーパー
正義感は強い、実に立派なナイトなのだが、妄想癖がある。		
メラネウス	ガーゴイル	エア・トルーパー
千年戦争の時代に遺伝子操作によって生みだされた戦闘生物。		
ジェダ・クロウニー&リビティーナ	ガーシタル&レッドドラゴン	ドラグーン．
ドラゴンのリビティーナを引き連れ各地を放浪するドラゴンライダーの傭兵。		
スティンガー	ヒューマン	ガンナー
クーデターが始まったことを本土で聞き、この地に来た武器商人。		
コノリー・ラフレシア	アルシデア	ソーサラー
強力な魔法を持つ戦災孤児．危機を察知して瞬間移動する特殊能力を持つ．		
ボルボー	アルティメイト・ドラゴン	？
バルフォモーリアでは、ほとんど見ることができない種族である。		
ロウ		
エリス・ウッドランド	アルシデア	ナース
千年戦争の孤児を引き取り面倒を見るバーゼル村のナース。		
アービー・ヘクソツォール	カーカル	ベアナックル・ファイター
解放軍諜報部員であり拳法の達人。対戦相手を殺してしまった過去を持つ。		
ジニー・ロックウェル	セントール	トルーパー
本土の上級ナイトの御令嬢だが、修行の旅に出されている。		
シェーン・ウレイドバーグ	クラナス	ウイング・ファイター
ロイスの意志に賛同し、解放軍混合部隊に所属している。		
シム・エムス	マシンヘッド	マシン・ソードマン
機人兵部隊を同じ機械兵の"コロッサス"一騎に沈められた過去を持つ。		
リチャード・バルテュークス	ドラゴニュート	ソードマン
帝国軍の四提督ともいわれる"バート"を父に持つ。		
エル・ノースウィンド	エルフ	ソーサラー
司祭の血を引く、老師ドラゴニュートの従者。攻撃魔法に秀でている。		
カオス		
シェリー・ラクソマーコス	ウルフリング	ソード・ファイター
最終兵器の謎を探るニヒルなファイター。		
リョウカン	ヒューマン	ソウ・ファイター
僧侶の職を捨て、酒と殺戮と女に生きるとんでもない破戒僧。		
ソニア・ブルームーン	ダーク・エルフ	ウイザード
近隣の村では魔女として恐れられているが、森を護るために魔力を使う。		

名前	種族	兵種
ランス・スレイダース	セントール	トルーパー
千年戦争ではナイトとして功績を上げたが、現在は野武士集団を作っている。		
ティータ・ブレイド	グリフィス	エア・トルーパー
砂漠のスクルド神殿で砂漠の守り神"デ・サルート"を護る神官		
ガスト・ダークノア	ヒューマン	ウイザード
性格の破綻した魔道士。"ギースの密林"では神として崇められている。		
ベルセルク	マシンヘッド	マシン・ソードマン
ある街の兵器庫に置き去りにされた機械兵器 重量戦車級の戦闘力を持つ。		
コウメイ	ノースホーン	ヘッドクォーター
千年戦争伝説の剛腕戦士 智将としても誉れが高い。解放軍の参謀長。		
アンデラ・バルザーク	ドラゴニュート	思想家
千年戦争終結後、難民救済と帝国のニセ共和制に抗議している思想家、		
オモット・アクセレイセス	グルナレイム	法王
スクーデリア法王。提督コバルト・アクセレイセスとは血を分けた兄弟。		
ウィッシュ・ボーン	ウルフリング	支給管理官
キャンプの中にいる、解放軍遊撃部隊の世話係。		
ジム・ショウリー	アルシデア	書記官
解放軍の書記官 キャンプではブライアンたちの世話係。		
トム	アルシデア	シーフ
帝国軍の武器をくすねては武器屋で換金しているシーフ。エリスの弟。		
帝国軍		
コバルト・アクセレイセス	グルナレイム	ウィザード
元老院にあっては異端児とされていた。隻眼のグルナレイム族である。		
バート・バルテュークス	ドラゴニュート	ソードマン
バルフォモーリア帝国スクーデリア統治区司法官。コバルトに次ぐ高位。		
ルーク・ヘッグマイヤー	ヒューマン	ソードマン
ルクソドール近衛師団提督。下層種族にありながら、爵位を持つ。		
タスク・ブレストレイト	ヒューマン	ソード・ファイター
ブライアンの戦友だったが、皮肉にもブライアン暗殺の命を受ける。		
ラセツ	アームドウイング	ソードマン
トビカゲと同じ師の教えを仰ぎながら、思想の違い故に師の首を斬った。		
フレイア・ダークウッド	ダークエルフ	ウィザード
暗黒魔法の強大なパワーによってのみ自らの存在意義を信じる女司令官。		
中隊長アルノス	セントール	トルーパー
部下ブライアンの反逆をきっかけに生体研究所に左遷されている。		
コロッサス	マシンヘッド	マシン・ガンナー
コバルト自らの手によって開発させた"マシンヘッド"と呼ばれる機械兵。		
メルトゲル	アースエレメント	ビースト
ビーストマスター	ヒルデザーブ	ハウンド
ゲド	ゲド	ビースト
フィクスト	レプリア	ウィザード
ルーパー	セントール	トルーパー
スワームリーチ	リーチ	フライハウンド
グランクリード	リザードマン	ソードマン
デミ・ヒューマン	ワーティド	ビースト
ボーゲンラウアー	ダークエルフ	アーチャー
ペガサスナイト	ウイングケンタウロス	エア・トルーパー
ファンケルン	ジャイアントビー	エア・ファイター
スケルトン	アンデッド	アンデッド・ファイター
ニンジャハウンド	アームドウイング	ハウンド
ネクロマンサー	ヒューマン	ウィザード
ウィザード	ダークエルフ	ウィザード
カラス	アームドウイング	フライハウンド
ヴァウアー	マシンヘッド	マシン・エア・トルーパー

フェーダ・リメイク！

汝、
闇の子よ。
血の盟約に
従い、
この呪われし
館の
主となれ。

刻命館

王子の呪いが魔神を復活させる!!

ダークな感覚が新しいホラータッチのSLG『刻命館』。プレイヤーが「悪魔に魂を売った男」という設定も異質だが、自らが住む館にトラップを仕掛けて侵入者を撃退したりするというゲームシステムも、かなり異彩を放っているのだ。



▲主人公が復活を試みる魔人は、残念ながら（?）その強大な力を封印されている。そのために、主人公に様々な指示や情報を自ら伝えることができず、写真のような使い魔を通して接触してくるのだ。メッセージの内容から察するに、これはかなり早い段階での画面写真だろう。館の主人として認めてもらうためには、彼らが要求する条件を呑まねばならないようだ。

館へ忍び込む侵入者どもを殺せ！新感覚のトラップSLGが登場!!

国王暗殺の濡れ衣を着せられ、処刑されようとしていた王子がいた。彼は燃えさかる炎に身を焼かれたが、魂と引き替えに魔性の者として呪われた館の主となる。そして自分をおとしいれた人間たちに復讐するため、魔神を復活させようとする。人間の魂をいけにえにして…。このゲームはプレイヤーが呪われた館の主となり、侵入してくる人間をトラップによって捕らえたり殺したりするSLG。用意された30以上のシナリオを次々とクリアしていこう。



▲勢いよく登場する侵入者たち。生きて帰すわけがない。返り討ちにしてくれる。

▼祭壇の部屋。中央のクリスタルは、人間の魂を吸って、怪しく輝く……。



ゲームの流れ

開始 侵入者の到来を告げるムービーが流れ、状況説明とミッションクリアの条件が提示される。

↓

作戦 トラップやモンスターの配置、館の増改築など、侵入者を捕まえるための作戦を立てる。

↓

実行 3D画面でリアルタイムに作戦を実行。侵入者を捕らえると、牢屋に入れるか、解放するかを決定。

↓

清算 捕らえた侵入者の処遇を決定。魂を奪い魔神に捧げたり、改造してモンスターにすることができる。

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	テクモ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

侵入者を捕らえるトラップの数々

館に仕掛けられるトラップには、実に様々な種類があるぞ。侵入者を捕まえる鉄格子のオリ、殺したりダメージを与えたりする壁ヤリやボウガン、侵入者と戦わせるモンスターの配置など、そのトラップによって与える効果は千差万別だ。侵入者の特徴に合わせてトラップを仕掛けていこう。このトラップは捕らえた侵入者のエキスを元にして、開発していくことが可能。館を増改築してトラップへと誘導することもできるので、プレイヤー独自のトラップシステムが配置された自分だけの「刻命館」が作れるぞ。

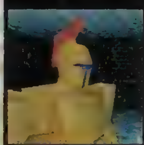


◀トラップが成功したら、脱出される前にその場所へ急ごう。侵入者を生かすも殺すもプレイヤーの自由。さぁ、どうする?

忍者



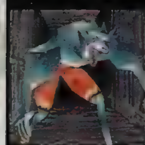
ナイト



将軍



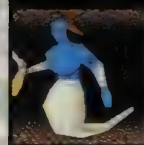
オオカミ男



ゴースト



ファウル



フィアンセの姫をうまく誘導しよう

プレイヤーがまだ王子だった頃、フィアンセとして愛していた隣国の姫。その彼女がプレイヤーを慕って刻命館にやってくる。しかし姫を連れ戻すため、親衛隊の騎士も館に乗り込んでくるのだ。姫がトラップにかかったり、騎士に連れ戻されたりすると2度と会えないことになるぞ。またモンスターを配置すると、間違って姫を襲ってしまうこともある。姫と再会するためには、トラップの配置を考えうまく誘導することが必要なのだ。

【姫がナイトに連れ戻される】



◀姫と騎士を会わせないように、トラップを仕掛けよう。モンスターを使って騎士を足止めするのも、一つの作戦だが……。

【姫がトラップにかかる】



◀侵入者を攻撃するトラップが姫に発動してしまうと一巻の終わり。自らの作戦ミスで姫を殺さないようにしよう。

【姫がモンスターにやられる】



◀モンスターを配置すると、勝手に姫を襲ってしまう。このミッションでモンスターを使うのはかなり危険なのだ。

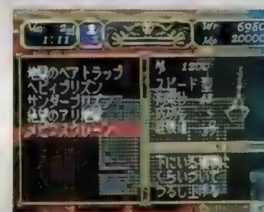
①部屋の選択



◀侵入者のルートを予測して、どの部屋にトラップを仕掛けるかを決定する。どこに仕掛けてやろうか……。

どこに仕掛けるか?

②トラップの選択



◀選んだ部屋に、何を仕掛けるかを決定する。侵入者にはそれぞれ特徴があるので、慎重に選択しよう。

何を仕掛けるのか?

③トラップの設置



◀トラップ個々にナワバリのようなものがあって、狭い部屋はいくつも仕掛けることはできないのだ。

設置場所は慎重に

④侵入者登場!!



◀トラップを仕掛けた部屋に、侵入者が入ってきた!目の前に恐ろしい罠が待っているとも知らずに……。

何も知らずにノコノコと…

⑤侵入者の前進



◀侵入者はトラップを仕掛けた地点まで歩を進めてしまった! もうこうなったら逃れられない。

トラップ作動の一瞬前!!

⑥トラップの作動



◀哀れ侵入者はトラップの餌食になる。これでまた一つ、魔神復活のための魂が手に入った。

あわれ侵入者の魂は…

パソコン版で大好評を博した歴史SLG「昇龍三国演義」がPSに登場!
細かな作業はすべて配下の武将に一任するという独特のシステムを搭載し、
より深く「君主の苦労」が楽しめる(?)SLGなのだ。

昇龍三国演義

SLG

PS, I ♥ YOU!

様々な役職に配下を登用し、その働きぶりに一喜一憂する……。かの劉備や曹操もこんなふうにヤキモキしてたのかしらん、と思わず三国時代の君主の気苦労が実感できてしまうのが、このゲームのおもしろさだろう。思うように内政がうまくいかずイライラしたり、外交に失敗しまくってふがいなさに涙することもあるけれど、面倒なことはぜぇ〜んぶ部下に押しつけて、君主気どりでふんぞりかえる快感には勝てないのである。（誠）

君主としての能力と器量をためされるリアルタイムシミュレーション!

この『昇龍三国演義』では、内政や外交といった政策実行はプレイヤーが一つ一つ指示するのではなく、配下の武将を役職につけて政策を任せる独特のゲームシステムが採用されている。各武将の特徴を把握し、その能力を発揮できる仕事につかせることが大切だ。さらにゲームがリアルタイムで進行するため、状況は刻一刻と変化していく。迅速かつ的確な判断力と、配下の能力を活かす〝君主としての能力〟が求められる三国志SLGだぞ。

ゲームの流れ

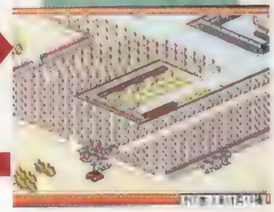
内政





▲38種類もある官職に配下の武将を登用し、統治、外交などの内政を行う。他国の動きに気をつけながら国力を伸ばしていこう。

戦闘



▲他国に攻め込むか、攻め込まれると戦争が起こる。全力で戦え!

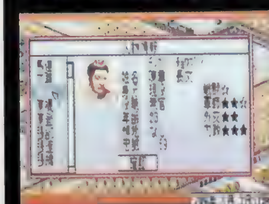
「任官制度」とは?

9つの機関には、合計38種類もの官職が用意されている。これらのポストに配下の武将を登用し、様々な任務にあたらせるのが「任官制度」だ。官職にはそれぞれ違った役割があり、仕事の適性に合った武将をつけないと十分な効果は得られない。登用した武将を解任することももちろん可能だぞ。

武将の能力を活かした適材適所の登用が内政のカギだ

内政は主に、支配下にある城の統治、他国との外交、国の主戦力となる軍団（軍隊）の育成の3つ。それにあわせて行政府には軍部、内政府、外交府など9つの機関があり、各機関内の官職に武将を登用すれば、自動的に与えられた仕事をこなしてくれる。プレイヤーが細かく指示を出す（出せる）のは軍団の育成ぐらいのものだ。統治と外交に関しては、配下の武将に一任することになるぞ。

国の盛衰も内政次第



▲重要な官職ほど信頼のおける武将に任せたい。能力はもちろん、忠誠度にも気をつけて。

国力の有無に直結しているだけでなく、場合によっては戦闘の勝敗までも左右することがある内政。ほぼ全面的に部下任せなために、プレイヤーがたずさわる部分は少ないが、それ故に慎重な登用を行わないと、自分の首をしめることになるぞ。

シナリオ1：184年

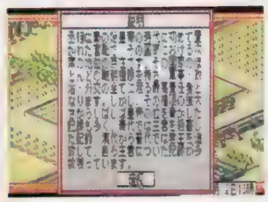
「黄巾党の乱」が発生した年からスタートするシナリオ。董卓の勢力がやや大きいが、それ以外の君主の勢力は似たりよったりだ。数多くある中立城をどれだけ獲得できるかで以後の流れが決まる。



▲董卓とは対照的に、まったくの窮乏状態からスタートする劉備。配下も関羽と張飛の2人だけ。能力は高いのに……。



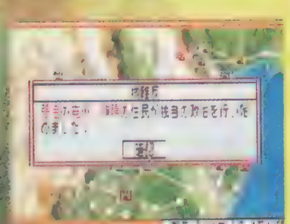
▶武将の人数が少ない序盤のうちは、官職のかけもちもまたやむなし。つ、つらい……。



▲官職名をクリックすれば職務内容を知ることができるぞ。

[内政虎の巻] バランスの取れた登用こそ内政の極意なり!!

内政の中心になるのは統治、外交、軍団の育成の3つ。これらを平均的に充実させていくのが、国力をスムーズに増強するコツだ。どこかひとつの機関に優秀な人材を集中させてしまうと、内政のバランスが偏ってしまう。序盤からそれぞれの機関にバランスよく優秀な人材を登用し、ムラの無い内政を心がけよう。また、その際には、官職は機関を統括する重職から任命すべし。



▲内政府が充実しないうちはむやみに城を増やさない方がいい。

シナリオ2：189年

漢の大将軍・何進が暗殺され、董卓が実権を握った年からスタートするシナリオ。董卓が比較的大きな勢力を誇る。唯一対抗しうるのは劉表のみで、他の君主で始めるとかなりの苦労を強いられるぞ。



▲董卓が全盛期を迎えている。太刀打ちできるのは劉表のみ。他の君主を選んだ場合は両者が潰しあうのを待つべし。

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	イマジニア	対応周辺機器	メモリーカード(8ブロック)
発売日	2月16日		

シナリオ3：195年

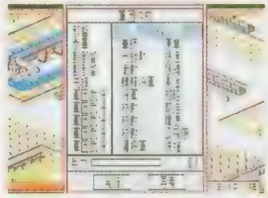
曹操が台頭し、漢の力はほぼ完全に失われようとしている年からスタートする。董卓の衰退とともに他の君主も勢力を伸ばし始めており、実力のバランスが最もとれたシナリオといえる。



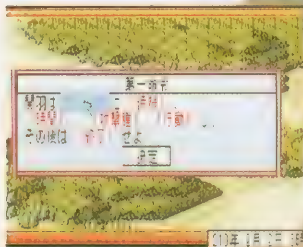
▲曹操と董卓の勢力が逆転、他の君主もそこそこ勢力を伸ばし始めている。優れた武将が少ないのが曹操軍の悩み。

武力、知略、戦略を尽くして敵軍を打ち破れ!!

軍団が他国の城に攻め込むか、または軍団が駐留している城に敵軍が攻めてきた場合に戦闘が起こる。内政と比較すると、戦闘では各武将に細かい指示が出せるので、緻密な戦略や作戦を実行することが可能だ。ただし軍団に入れる武将は軍部の役職についている者に限定される。また、軍の中にも軍師や先鋒といった任務わけがあるので、軍団の実力を十二分に引き出せるよう、各武将の能力をチェックして役割分担を考えよう。

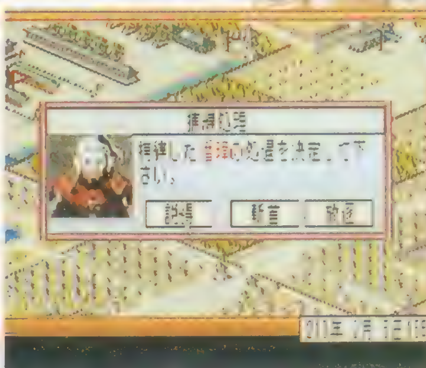


▲軍団の中にも多くの役割分担がある。どれも重要な役割だ。



◀武将の行動については細かく指定できる。作戦を練るべし。

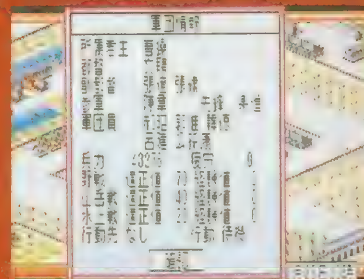
●非常に細かい作戦の設定が可能！



◀敵の部隊を全滅させると武将を捕虜に！

軍隊の強化は内政時に！日頃の訓練をおこたるな!!

兵士たちは、内政時に訓練させれば強くなる。訓練の内容は、野戦訓練、山岳戦訓練、水上戦訓練の3つから選べるので、最も数値の低いステータスから鍛えて平均化していこう。また、訓練中は兵士たちの疲労が少しずつたまっていく。たまには休息も必要なのだ。



▲各ステータスの最高値は100。新たに兵を加入させると数値が少し下がる。ステータスの数値は常に100に保っておきたい。

武力をもって大望成就だ！

勢力を拡大するのには様々な手段があるが、最もてっとり早いのは、やはり軍団を攻め込ませて他国の城を略奪すること。敵部隊を全滅させれば敵軍の武将を捕虜にすることもできる。屈強の軍団を育成し、敵城と武将を奪って国力を上げるのだ。



▲配下の武将を増やすことができるという点は、非常に重要。優秀な人材が、富国強兵を実現する。

たとえばこんな作戦が…



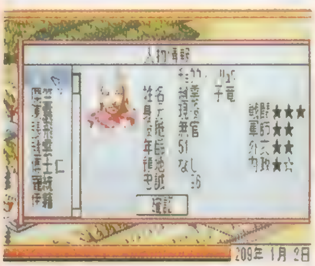




◀まずはここその強さのA軍が敵を引きつけ、十分においきよせたら合図と共に最強のB軍が背後から奇襲をかける！　このように、待機や伏兵の作戦を応用すれば効果的な作戦が実行可能なのだ。

シナリオ4：209年

天下のほとんどを握る勢いだった曹操が赤壁で大敗北を喫し、後の三国時代の英雄たちが頭角を現してくる年からスタートするシナリオ。どの君主の勢力もととのっている。劉備の配下は超粒ぞろい。

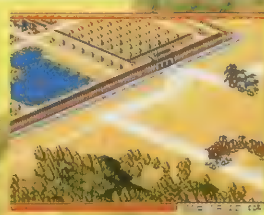


▲劉備で遊ぶならこのシナリオがおすすめ。五虎将のうち3人が集っている他、関平、孔明など豪華な顔ぶれなのだ。

[戦闘虎の巻]

虎の子の軍隊を大切に育てよう

軍団は2つまで結成できるが、武将の数が少ないうちは無理に2つも作る必要はない。精鋭を集めた虎の子の軍団を1つだけ作り、大事に育てよう。軍団の兵士は訓練を積めば強くなる。また、戦闘に勝てば経験値が上がり、武将と兵士の両方が戦いに熟練していく。訓練と経験を積み、最強の軍を作り上げるのだ。





▲すべてのステータスが100に達したエリート軍団でも、経験を積んだ百戦錬磨の兵にはかなわない。



◀訓練と経験、この2つを兼ねそなえて初めて最強の軍団となるのだ。大事に育てよう。



ヒロイン ドリーム
Heroine Dream

少女に眠る才能をキミの手で開花させろ！

芸能人育成カリキュラムのある名門校を舞台に、プレイヤーがディレクターとなって、実力未知数のヒロイン・静を鍛えるアイドル育成SLGが、この『ヒロイン・ドリーム』だ。かわいい５人のヒロインや一風変わったシステムで注目を集めるゲームの全貌を、新着画面&イベントイラストを中心に詳しく紹介していくぞ。

とある超大手芸能プロダクションがひとつのプロジェクトを発動させた。〝ヒロイン〟と名付けられたそのプロジェクトは、全国からピックアップされた５人の少女を、シンガー・女優・モデルなど各分野の一流スターに育て上げるというものだった。各界の著名人に混じってディレクターに抜擢されたプレイヤーだったが、担当を命じられたのは、わがままで気分屋な、５人中最大の問題児・舞木静だった……。

こんなバックストーリーを背景にゲームはスタート。プレイヤーは他の女の子を指導する４人のライバルと競い合いながら、静を立派な〝ヒロイン〟に育てていくのだ。

舞木　静



◀気分屋・わがまま・飽きっぽいこの子を、キミはどう育てていく?

神楽　姫子



▲天才的な歌唱力を持ち歌方面でその才能を発揮する歌姫。５人中、一番〝ヒロイン〟になることに燃えている熱血少女。

源舞　由紀

▼アネゴ肌のカラッとした性格が魅力の女の子。運動神経抜群で、体を使う舞台劇でその才能をいかんなく発揮する。



大羽　音夢



▲おっとりとした見た目とは裏腹に、野心家から妖艶な小悪魔まで完璧に演じきる、天才的な演技力の持ち主なのだ。

晃和　麗

▼容姿端麗・成績優秀なモデル志望の女の子。容姿に甘えず常にトレーニングに励むなど、努力家の一面も持っている。



天使の卵たち
Eggs of IDOL

この５人がプロジェクトによって選ばれたヒロイン候補だ。みんな仲良しだけど、ヒロインの座を巡るライバル同士。４人の得意ジャンルを静が目指す時には激突必至？　対する静の魅力は無限の可能性。秀でた所はないが、その分どんな方向にも力を伸ばせるぞ。

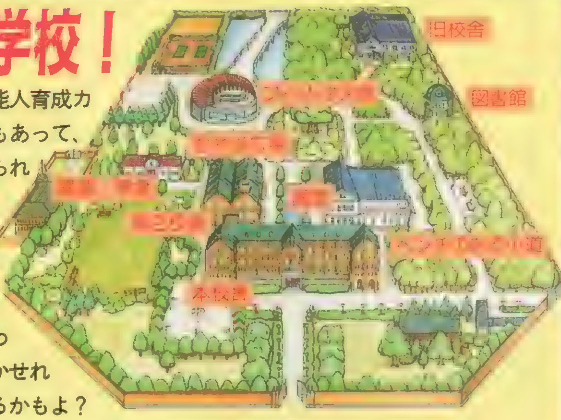
ジャンル	育成SLG	価格	未定
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

アイドル養成の道は厳しい!

育成メニューを選び、その結果を見守ればよかった従来の育成ＳＬＧとちがいこのゲームでは、そう簡単にはコトが運ばない。ほかの生徒との兼ね合いもあり、ディレクターはヒロイン候補を直接指導することができない。自分の育成方針に合わせた講師を送り込んだり、変装して近づき助言を与えるなど、間接的にしか静に接触できないのだ。さらに静は気分屋であきっぽい上に、姿を見せずに好き勝手を言うプロデューサーが大キライ！　うまく彼女の機嫌もとらないと、レッスンを受けてくれないこともあるので要注意だ。



メインの舞台は学校！



ゲームの舞台となる私立高校は、芸能人育成カリキュラムがウリの名門校。そのせいもあって、校内にはプロの講師のレッスンが受けられる、本格的な練習施設が充実している。ディレクターの個室も校舎内にあるので、プレイヤーはここで静を見守りながらレッスンの計画を立てていくのだ。

レッスン施設以外にも、校内にはいわくありげな場所が色々。そこに静を行かせれば、特殊なイベントなんかに遭遇できるかもよ？

音楽室



◀ふたつの音楽室のうち、ひとつは神楽姫子が借り切っている。彼女に会う時はここへ。

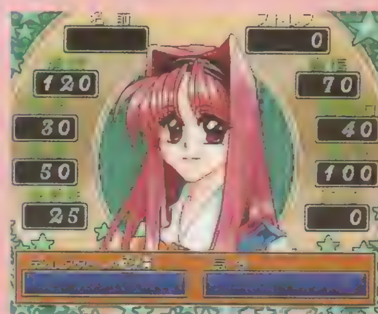
演劇準備室



◀劇などに使われる講堂内にある。ここには当然、演劇少女の源舞由紀が入り浸ってるぞ。

女の子の気分に注意

レッスンの成果を大きく左右するのが静の気分だ。彼女が飽きっぽくて気分屋なのはすでに書いたけど、根が単純で乗りやすい一面もある。うまく彼女をいい気分にさせれば、普段はいやがるレッスンでもノリノリで受けてくれる。普段から彼女のご機嫌をとるよう心がけよう。



▲ステータス画面はこまめにチェック！　特に〝ディレクターへの感情〟と〝気分〟が重要だぞ。

レッスンの成果を華麗に実践!?

レッスンを順調にこなして実力を身につけていくと、芸能関係の仕事のオーディションを受けるチャンスが転がり込んでくる！　仕事の種類もＴＶドラマ・ＣＭ・舞台・モデルなどと多種多彩。いい仕事ほどオーディションを突破するのは至難のワザとなるけれどうまく仕事をこなせれば静も自信をつけるし、彼女の評価もぐんとアップ！　強力な４人のライバルを打ち負かしてヒロインの座を勝ち取るためにも、仕事を取ってキャリアを積み上げていこう！

声優にチャレンジ！



▲いまやヘタなアイドルよりも高い人気を得られるのがこの仕事！　うまくこなせばＣＤを出して歌手デビューなんてことだってありうるかも？

バレンタインの定番！



▶２月14日が近づけば、必ずあるのがバレンタイン向けのＣＭ！　ＣＭモデルの仕事も色々あるけれどこういった季節ものはインパクトが高いぞ。

気分はスーパーモデル？



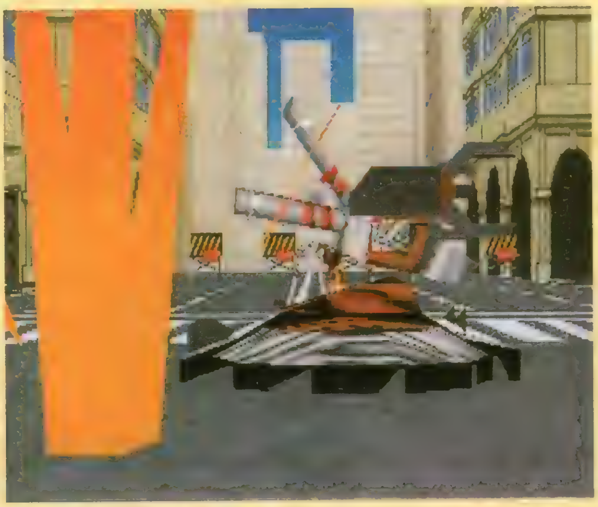
◀いかに服の魅力を引き出すような着こなしができるかが重要なモデル。難しいけれどもやりがいのある仕事だ。

戦闘を始める前に勝負は決まる!? 戦闘の最重要条件である
「ロジック」と「ユニット」を中心に紹介&解析だ!!

Pandora Project
THE LOGIC MASTER

簡易プログラム"ロジック"を使いこなし、ユニットの力を引き上げろ!

『パンドラプロジェクト』は、ユニット部隊同士を戦わせる、ロボットバトルSLG。各ユニットは戦闘に先立って作成しておいたロジックにしたがってオートバトルを展開する。つまり、プレイヤーは戦闘中は観戦しているだけになってしまうのだ。勝つためには各ユニットの性能を完全に引き出すようなロジックを組む必要があるぞ。また、IPモードはストーリーモードになる予定。ハードなメカものが期待できそうだぞ。



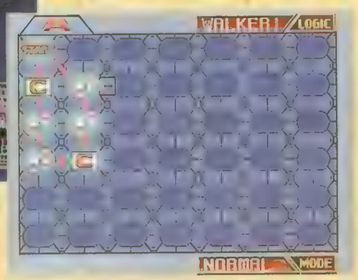
ロジックが勝負のカギ!



▲"ロジック"とは、ユニットの動作を決める簡易プログラムのこと。組み合わせによって「敵を探しながら前進し、遭遇したら攻撃しつつ後退」など、複雑な命令を与えることもできるのだ。



▲ユニットにはそれぞれに特徴がある。部隊編成の際には互いの不利な部分をフォローできるような編成を考えることが重要なのだ。



▲ユニットを動かすために必要なロジックの例。うまく組めば、ユニットを強化できる。



主人公:ヒロ

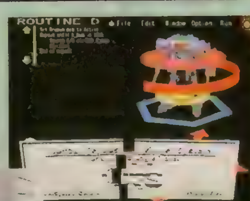
ゲームの流れ

1. ユニットの選択、部隊編成の選択
2. ユニットの初期配置位置決定
3. ロジックの作成、使用ロジックの選択
4. 出撃ユニット数分だけ、1、2、3を繰り返す
5. いよいよ戦闘開始

西暦2054年1月、第1回L.M.S国際大会開催

世界設定&ストーリー

西暦2051年、軍事企業H.B.T.は無人兵器技術を民需転換に成功。「ロジック・メイキング・シミュレーション」(L.M.S)という模擬戦闘ゲームを発表した。「L.M.S」とはユニット数体にロジックを作成し、ユニット同士を戦わせる模擬戦闘ゲームだった。だが、その内容は過激化の一途をたどり、ついには多くの犯罪にまで発展してしまった。地球連邦政府は、頻発する「L.M.S」犯罪の対策として、民間人から「L.M.S」の才能を持つ者を選考し、事態の沈静化に当てようと、第一回L.M.S国際大会を開催することを決定した。人々は様々な思惑が交錯するこの大会を、「Pandora Project」と呼んだ。そしてL.M.S武装テロ集団に恋人を殺された主人公ヒロは、復讐を誓い、力を得てテロリストを狩るべく、大会への出場を決意する…。



▶オープニングで主人公のヒロが持っているユニット。



▲L.M.S犯罪の鎮圧に向かうスワット部隊。



▶殺されてしまったヒロの恋人リカ。

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	Team Bughouse	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック以上)
発売日	4月予定		

ユニット

組み方ひとつでユニットの力をアップさせられるぞ！

どんなに優れたユニットを手に入れても、いいかげんなロジックを組んだのではその力を戦闘で活かすことができない。重要なのは部隊内における各ユニットの役割を明確にし、それぞれの役割に最適なロジックを組むことだ。しかし、最初から最適なロジックを組むことなど、できるわけがない。まずはとりあえず組んでみて実戦に投入し、その戦闘中の動きから問題をピックアップしてそれを潰していくことだ。そうした地道な作業の繰り返しが、最強の部隊につながるのだ。

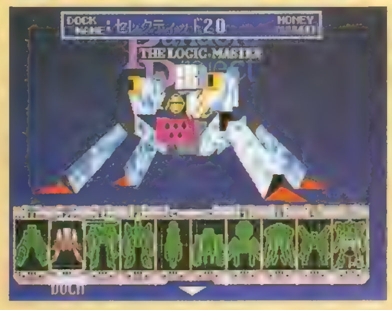

◀ロジックを組むためのパレット。ここに挙げられているものは移動に関するもの。


◀これがロジックを組む"パレット"画面。パズルのようにはめていくだけでOKなのだ。

▶ユニット一機のみの部隊で戦うことは、問題を把握する近道だ。

部隊編成

マシンスペックとロジックのバランスが勝利を呼ぶ


◀ステータスを確認し、自分なりの運用の仕方を考えるのが大切なのだ。

ロジックが組めるようになったら、それをできるだけスペックの高いユニットで試したいのが人情だろう。しかし一部隊最大5体のユニットの総力（スペックの総和）は、「トータルレベル」という数値で制限されている。つまり、5体すべてハイスペックのユニットでまとめることはできないのだ。そこで重要になってくるのが、スペックの高いユニットの弱点を低いユニットで補うような役割分担と、それにあったロジックを組み込むという部隊編成の基本的な考え方。戦闘は、突出した1体だけで勝てるほど甘いものではないのだ。

視点は全3種類

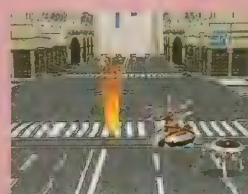
コクピットビュー


◀実際にユニットに乗り込んだような、迫力のあるモードなのだ。

チェイスビュー


▶決められたユニットをずっと追い続けるぞ。ロジックの修正などに便利。

フリービュー


◀コントローラを使って自由にカメラを動かせるモード。

ユニットの移動タイプ、特性

●二脚歩行型
前後左右移動、回転運動、旋回運動を得意とする。弱点は移動中に武器を使用できない点だ。

●多脚歩行型
二脚歩行型と得意動作は似ているが、重心が低く安定している。だが全般的に移動が遅いのだ。

●動輪車両型(タイヤ型)
移動中に武器を使うことができるが、左右への平行移動と停止中に回転できない特殊なタイプ。

●動輪車両型(キャタピラ型)
移動中に武器が使え、かつ停止中の回転も可能な機体。装甲も厚いが、移動速度は最低レベル。

●浮遊ホバー型
速度は最速。しかし不安定な機体なので、軽量化のため小さな武器しか装備できず装甲も薄い。

●滑走ホバー型
地面スレスレを移動するので安定性は高い。ただし空中で姿勢制御ができず後方へ下がれない。

カラーリングは変更自由だ！


▲カラーだけでなく、張り付けるテクスチャーも選ぶことができる。


▲1機決めると、チーム全体が統一されて同じ色になるのだ。

登場するユニット群

テラーオーガA



ドラムウォーカー


ユニットは全150種類以上。敵に勝たなければ手に入らないものもある。

スピードアックス



ベスパ



★実写ゲーム特集★



このコを国民的アイドルに育てよう!!

「すずきゆみえ」というオンナのコをご存知でしょうか。実は彼女、まだ歌手デビューしていない正真正銘のアイドルの卵なのだ。その彼女を現実とリアルタイムに、国民的アイドルに育て上げる業界SLGが登場!! これは単なる育成モノとはちょっと違うぞ。



◀見た目は普通の育成ＳＬＧ。でも育てるより、金を稼ぐほうが大切になってくる。

あいどるプロモーション すずきゆみえ



アイドル業界をリアルにシミュレート!!

育成ＳＬＧのスタイルをとっているが、目的はズバリ、ファンクラブの会員を１万人集めること。そのためにはバリバリ仕事をしてもらって、知名度を上げなければならない。仕事優先のゲームなのだ。



◀アイドルを売り出すにはお金がかかる。倒産するとゲームオーバー。















▶いくつかのイベントでは、ウインドウ内にアニメ風の絵で内容が表示される。

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	アルュメ	対応周辺機器	未定
発売日	5月31日予定		



すずきゆみえのプロフィール

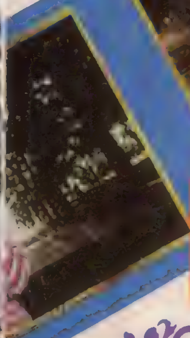
- 本名:鈴木優美恵　●生年月日:昭和52年2月10日
- 身長:156cm　●体重:41kg
- スリーサイズ:B87.W58.H84.
- 出身地:東京　●血液型:B型











レッスンとプロモーションが大切!!

いくら素質があるったって、ポッと出のアイドル候補が簡単に仕事がもらえるほど甘くはない。というわけで最初はやはりレッスンをして、最低限の能力アップをしなければならない。仕事をもらうには、その仕事に必要なパラメータを一定の数値まで上げるのだ。そして雑誌社やTVのプロデューサーと交渉するプロモーション活動をして初めて仕事がもらえる、というシステムになっているぞ。



◀パラメータの上昇度は、ゆみえちゃんの機嫌でわかる。

目指せ!ファンクラブ会員1万人!!

仕事の種類でファンの増加数が変わる

ファンを集めるには、なんといっても露出度!! てわけで、やはりTVに出ると急増する。でもファンの集いもしっかりやらないとファン離れを起こす危険があるのだ。

イベント

- 海水浴場イベント
- サイン会
- 撮影会
- 学園祭
- 一日駅長

ファンクラブ

- ファンクラブの集い
- ファンクラブの旅行会

CD

- シングルCDのレコーディング
- ミニアルバムのレコーディング

TV

- バラエティー番組のアシスタント
- バラエティー番組のレポーター
- 歌番組のゲスト
- トーク番組のゲスト
- 単発テレビドラマのわき役
- 単発テレビドラマの主役
- アイドル水泳大会のゲスト
- コマーシャル・フィルム(地方、全国)

雑誌

- グラビアの撮影(芸能誌、漫画誌)
- 写真集の撮影

映画

- 映画の端役
- 映画の主役

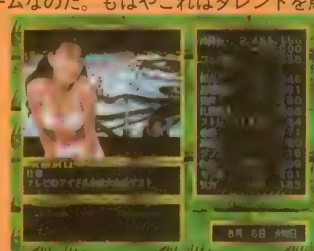
ポスター

- 官公庁のイメージポスターの撮影
- 企業のイメージポスターの撮影

元おっかけ小沢夏貴のアイドル馬車馬伝説

～育成よりも金もうけ・すずきゆみえの遊び方～

プロモーションに30億!! そんな破格な金をかけたといわれるアイドルたち(少女隊、セイント・フォーなど)がいたけど、すずきゆみえって実際にいくらかけてるんでしょうか。このゲームの場合、事務所の維持費がなくなるとゲームオーバーなので、ひたすら稼いでもらわないと困るのだ。つまりレッスンなど金がかかることはそこそこにして、ひたすら仕事。実力(パラメータ)なんか二の次、メジャーになりファンを1万人集めて金もうけ、というリアルなゲームなのだ。もはやこれはタレントを馬車馬のように働かせる吉本流経営理念と同じ。そしてチロチロと増えるファンが、エサに群がるアリンコのように思えて妙にオモシロイ。ちなみに、彼女は競馬誌「ギャロップ」のTVCMに出演中だぞ。



▶TV初仕事は、やっぱりアイドル水泳大会しかない。

育成SLGファンにはおなじみの、
あの手強い女の子達が実写で登場!!

卒業R
グラデュエーション・リアル

SLG

PS.J ♥ YOU! 実写で『卒業』。プレイしてみるとわりと違和感がないのが、なんか不思議。例えばプール開きの時とか、みんな好き勝手な水着を着てたりして、「ーーここってどこのプールだよ。おい、学校じゃねぇの?」なんて気がするときもあるけど、ね。（ジュピター藤本）

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	3月8日		

最後の学園生活はイベントも盛りだくさん

パソコンで登場し、さまざまなハードに移植されて育成ＳＬＧというジャンルを不動のものにした『卒業』。その登場キャラを実写にしたのが、この『卒業Ｒ』だ。基本的なゲームシステムは『卒業』とまったく同じだけど、ゲーム中に起こるいくつかのイベントの内容が変更されているのだ。しかも、そのほとんどが実写のムービーで演出されている。今回は、決まった時期に起こる固定イベントを全部紹介するぞ。新たな『卒業』の世界を楽しんでほしい。



超人記録を目指せ!?

体力測定



体力測定といえば体操服。体操服といえばブルマ！　なのだ。というわけで、生徒達が一人ずつ、体操服姿でソフトボール投げと垂直飛びをして見せてくれるぞ。体力値が高いほどいい成績を残せて、高い評価が得られるのだ。

★実写ゲーム特集★

待ってました!のサービスイベント

プール開き



７月には『卒業Ｒ』完全オリジナルイベントのプール開きがある。生徒達のイカす水着姿が見られる、ラッキーなイベントだ。ちなみにこれだけは、人気、評価値の変動がいっさいない。純粋なお楽しみイベントなのだ。

大胆不敵なジェネレーション!?



勉強こそ学生の本分!!

定期試験



１学期、２学期にそれぞれ２回ずつ、定期試験の時期がやってくる。いい成績を残せば、高い評価値が得られるぞ。ちなみにこれが、３学期は卒業試験となる。この成績が悪いと、エンディングでちょっとヤバいことに……。

謹賀新年　今年もヨロシク!!

初　詣



１月１日には初詣イベントがあって、生徒達の晴れ着姿が見られるぞ。お年玉を上げて、人気取りもできるのだ。

今年で最後の

学園祭



秋は学園祭の季節。『卒業』では寸劇を見せてくれたが、『卒業Ｒ』では模擬店をやることになるのだ。学内には客の入りのいい場所というのがあり、生徒のためにそこを取ってやることができる。ただし、それは２カ所だけ。その場所に店を開くことのできた生徒は、人気のステータスがアップするぞ。

プレイは一度じゃ終わらない!!

このゲームはマルチエンディング。プレイの仕方によって、生徒の卒業後の進路が決定するのだ。中にはプレイヤーと結婚、なんてエンディングもあるから、何度でもプレイしたくなってしまうはず。しかも、プレイ中のイベントで流れるムービーには何通りかのタイプがある。全部のムービーを見るためには、何度もプレイしなくちゃならないのだ。

新技術により実写映像をなめらかに動かせる!

NAP・NAP
ナップ ナップ

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	ゲン・テック	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	夏予定		

3人の女の子が登場する 新感覚の実写取り込みゲーム!!

最新のソフトウエア技術により、女の子たちが表情豊かに動いたり、実写映像の部屋を実際に歩き回ることができる、まったく新感覚のゲーム。プレイヤーは、女の子の記憶の中の部屋を探索をしたり、女の子たちとコミュニケーションをとって楽しめるのだ。



▲ゲーム中のキャラクターを演じる、林美恵ちゃん、小川まど香ちゃん、勇静華ちゃんの3人だ。



▼9枚の写真から処理したデータで、女の子の顔の向く方向を操作することのできるサンプルデモ。



実写3D技術"Guru²(グルグル)"とは?

数枚の写真から疑似3D情報を計算し、その間の動きを再現して実写画像をなめらかにに動かす。これまで、そこのような処理にはとても高度な計算が必要だったが、Guru²はこれをパソコン級の能力で可能にしたソフトウエア技術なのだ。ゲームへ応用すれば、これまでの実写取り込みのように1コマずつのモーションを用意しなくてもいいし、ムービーと違って自由に操作することができるという大きな利点があるぞ。

コラム

実写ゲームに首ったけ

実写映像が抜群にきれいなプレイステーションには、SLGを始めとして今後もいろいろな実写ゲームが増えてくると思われる。そこで、実写ゲームにはちょっとうるさいヤツらから一言ずつのコメントをもらってみた。今後を占う参考ぐらいにはなるかな。

見てるだけの実写ゲームはいらない

佐々木久人

某映画会社で、人気コミックを実写映画化。しかし「アレは汚点でしたね(笑)」。

まだ谷本重美という本名の頃からファンだった小川範子。彼女がPCエンジンの『No・Ri・Ko』でゲーム化されたときは、速攻で買いましたね。中身はたいしたことないんですが、プレイヤーの名前をしゃべってくれるもんで、「チ○ポ」とか「オ○コ」とか言わせて遊んでました。あの頃の実写ゲームは、画像が荒くて、動かないものが多かったんだけど、LDを使用した麻雀ゲームが出たときはニヤリ。でもAVを借りた方がいいやって感じで、ハマリはしませんでした。そんなときにレーザーアクティブの『バーチャルカメラマン』が出て、これは燃えましたね。画面の向こうから実際にしゃべりかけてくるのが、いいんですよ。実写じゃないけど、『ときメモ』もキャラが語りかけてくるから面白いでしょ。実写使っても、画面の中のキャラと会話した気分になれないようなゲームは遊ぶ気がしませんね。



◀実際にカメラマンになった気分になれる『バーチャルカメラマン』

実写ゲーのルーツはLD麻雀だったか?

ジュピター藤平

耽美系2次元キャラの男と実物の女(順同!?)が3度の飯より好きな色物ライター。働け。

実写ゲームというと、真っ先に思い出すのが、少々前にいろいろ出ていたアーケード版のLD麻雀ね。和了った役にしたがってHなLDが一定時間流れるってヤツ。うかつにも役満なんか和了っちゃうと恥ずかしいんだよな、アレ。一分間くらい延々とエロLDが流れるんだもん。って、文句あるんだったらやるなよ。ま、それはそれとして。これって今にして思えば、TVゲーム、麻雀、そしてHなビジュアルと3つのエンターテイメント性を兼ね備えたすばらしい企画だったのですな。これを越える実写ゲームの企画、新世代機で実現するといいんだけど。いや、Hなヤツってことじゃなく。……Hももちろん歓迎だけど。やっぱね。

実写ゲーはこれからどうなるんだろう?

梅内ツネ吉

ジャパニメーション&変態文化を広めるためにアメリカ行きを計画中のゲーム雑誌編集者。

数年前には考えられなかったことだけど、家庭用ゲーム機で実写の動画を自由に扱えるというのは今や当たり前になってしまった。はたしてこの後は……と考えると、実写と3Dの融合が頭に浮かんでくる。ポリゴン格闘タイプが実写と見まちがえるようにリアルになるのは時間の問題だし、本格的な(今あるのはダメね)ポリゴンHソフトも出てくるだろう。最近のポリゴンゲームにはグッとくるキャラが増えているしね。今年や来年あたりは、技術的にまだ行き着くトコまでは行かないだろうし、いろいろと面白い試みも出てきそうで、注目してると一番楽しい時期かも。とくにPSは動画がきれいだから期待してます。

特集 時代を先取りするパソコンゲーム

— Windows95がもたらしたゲーム業界の変革 —



表紙は小嶺麗奈ちゃんだ!!

特別付録

1995~1996

電撃ゲームデータ年鑑'96

'95年のゲーム業界の動向のすべてが分かる!
また発売されたゲームのデータが完璧に分かる!
スーパーデータ付録68ページ!

PC9801 / PC9821 / Windows95 / スーパーファミコン / NINTENDO64 / プレイステーション / セガサターン / 3DO / PC-FX / NEO-GEO / ARCADE / PCエンジン / メガドライブ

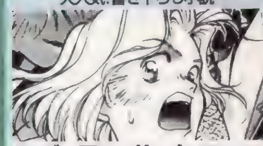
オールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

3月号 大好評発売中 定価640円

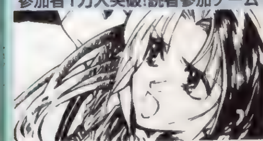
電撃王独占3大企画

大人気!書き下ろし小説

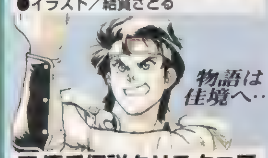


■デュアン・サーク 魔女の森
深沢美潮●イラスト/おときたたかお

参加者1万人突破!読者参加ゲーム



■クリス・クロス
●イラスト/結賀さとる



■傭兵伝説クリスタニア
水野良とグループSNE
●イラスト/宝谷幸稔

3月号好評発売中!!

見て楽しめるビジュアルゲームマガジン

電撃PCエンジン

特別定価680円

60ページ大特集

PC-FXアニメ戦略の全貌に迫る

- 同級生2・ユナFX・女神天国2など人気タイトルの最新情報満載
- 特報! リトルキャッツ(仮)・となりのプリンセス(仮)
- NEC HE・NECインターチャネルに聞くPC-FX1996年の展望

2大特集

声優写真集 エンジェルボイス まるまる13ページ 草地章江

ハッカーソフトから真説しあわせうさぎまで25タイトル一挙掲載!!
どきももアングラソフトカタログ

人気連載

人気爆発読者参加小説
爆れつハンターSPECIAL

いよいよ最終回!きらめき高校の校則を検証
ときめきメモリアルの謎2

特別付録

爆れつハンター
キャラクターコレクション



※価格はすべて税込みです

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

PSから一般情報までの早耳情報ページ

電撃 NewsStation

CONTEST 3月20日はコナミスペシャルディ！

3月20日はコナミスペシャルディ（仮）！　来年もそうかはわからないけど、とにかく今年は決定。それを記念して、午後4時から、東京厚生年金会館にて大イベントが催されるのだ。「ときめき」記事（P.62〜）中でも触れている「'96コナミティーンズコンテスト」の決勝大会や、人気のラジオドラマ「もっと！ときめきメモリアル」「ツインビーPARADISE」の出張版など、バラエティに富んだイベントがいっぱいで、盛り上がることマチガイなし！　だ。

参加希望者は往復ハガキを用意して、往信用ハガキの裏に住所・氏名・年齢・学年（職業）・電話番号を明記、返信用ハガキの宛先に自分の住所・氏名・郵便番号を記入して、〒106　港区六本木1-4-30 コナミミュージックエンタテイメント「コナミスペシャルディ（仮）」係まで。しめ切りは3月1日（当日消印有効、応募者多数の場合は抽選）なので、ちょっと急いだ方がいいよ。

EVENT 電撃DAY in ソフマップ開催

「闘神伝2」「アドヴァンストV.G.」のトーナメント大会を中心とするイベント「電撃DAY in ソフマップ」が、東京・大阪の2会場で行われるぞ。東京は2月25日、ソフマップ秋葉原本店前にて午後1時スタート、大阪は2月18日、日本橋ザウルスプラス店特設スペースで同じく午後1時スタートだ。問い合わせはそれぞれ、東京＝ソフマップ東京本店／03(3253)3030、大阪＝ソフマップ販売促進課／06(634)1122まで。



▲参加無料ながら、上位入賞者にはこのような豪華賞品が用意されているぞ。

EVENT 親子ふれあい麻雀大会開催

「お父さん買ってねキャンペーン」に続く、セタの親子ふれあい戦略第2弾（仮称）！　今度は麻雀で親子のふれあいをはかろうという大会だ。会場では、小・中・高校生と保護者の2人1組が協力しあって麻雀を打つだけでなく、井出氏の直接指導まで受けられてしまうのだ。

応募はハガキ、またはFAXに住所・氏名（小・中・高校生と保護者2人1組）・年齢／学年・電話番号を記入して、日本健康麻雀協会（〒150　渋谷区道玄坂2-6-15　FAX：03(3462)1074）まで。開催は3月31日日曜日、会場は新宿西口厚生年金基金センター内セブンシティー。応募しめ切りは3月20日。応募者多数の場合は先着順になるのでお早めに。


▲こんな家族なら優勝間違いナシ！……だろうね（写真は「井出洋介の麻雀家族」）。

FAN CLUB サンソフトFC会員募集

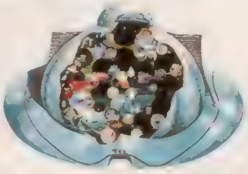
長らく活動を休止していたサンソフト公式ファンクラブが、装いも新たに活動を再開するぞ！　その名も「アクアリズム」。この名前がどういう経緯で決定したかは不明だが、月1回の会報発行をはじめ、会員だけの特典やイベント開催など、楽しい企画が盛りだくさんなのだ。

入会希望者は、住所・氏名・年齢（生年月日）・職業・電話番号を記入した用紙（書式自由）と、ファンクラブへのコメント（御意見御要望）、90円切手6枚を用意して、〒162　新宿区揚場町1－3　グロリアビル5F　サン電子株式会社サンソフト事業部「アクアリズム」入会係まで。しめ切りは3月2日（当日消印有効）。

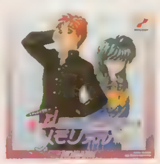

▲会報ではぜひ、ロジックパズル・コンテストを開催してもらいたいよね！

PRESENT 『TIZ』プレビューCD-ROM 20,000名様にプレゼント

昆虫類が大活躍する新感覚AVGの体験版CDが、一挙2万枚大プレゼントされるぞ。希望者は店頭での抽選（2/23〜）か、あるいはチラシの応募券を官製ハガキに貼り（応募券のコピーではカブトムシが納得しないらしい）、好きなゲームジャンル、住所、氏名、職業、電話番号を記入の上、右の応募先まで。しめ切りは3月8日だムシ。


応募先：〒153　目黒区目黒2-10-8-4F　TIZプレゼント係

CD GM最新情報


◀いよいよ2月は好雄が登場。楽しい一枚になりそう。


◀まさにベスト・オブ・ザ・ベストともいえる内容なのだ。


◀アーケードの大人気ガンSTG。ノリのいい曲調が魅力。

発売日	タイトル	内容	発売元	税込価格
発売中	「エコエコアザラク」オリジナルサウンドトラック	映画ではなく同名PSソフトの音楽を収録	ポリグラム	¥2,200
発売中	ツインビー・ヴォーカル・パラダイスfeaturing國府田マリ子	ツイパラ・マリ子ソング・ベスト！	キングレコード	¥3,000
2月21日	もっと！ときめきメモリアル　FEB.featuring早乙女好雄	好雄ファン号泣！　待望の登場？	キングレコード	¥2,800
2月21日	「ヘンリーエクスプローラーズ」オリジナル・ゲーム・サントラ	ノリのいい曲がそろっているぞ	キングレコード	¥2,200
2月25日	「湾岸デッドヒート」オリジナルサウンドトラック	ドライブにも最適の爽快感あふれるCD	ポリグラム	¥2,800
3月16日	ViVid／國府田マリ子	昨年のコンサートツアーの模様を収録したビデオ	キングレコード	¥4,900
3月23日	女々しい野郎どもの詩	上田祐司さん待望の新曲（シングル）	キングレコード	¥1,000
3月23日	告白／夕凪便り	金月真美さんが歌うまっすぐな気持ち（シングル）	キングレコード	¥1,000
3月23日	國府田マリ子のRadio Canvas Vol.3	遂に第3集発売なのだ！	キングレコード	¥2,800
3月23日	もっと！ときめきメモリアル　MAR.featuring早乙女優美	2月の兄に続いて、3月は優美が登場だぞ	キングレコード	¥2,800
3月25日	「メルティランサー」オリジナルサウンドトラック	人気声優が歌う主題歌は必聴！	ポリグラム	¥2,800

電撃 Soft Station

まだまだ寒い日が続いているけど、このコーナーは心配無用！　いつでもホットでフレッシュな情報満載でみんなを待っているぞ。しっかりチェックしよう！

1996 MARCH
電撃ソフトステーション

速い、キレイ、スゴイと3拍子そろった3DSTGがやってきた！
この驚きは実際にプレイしてみないとわからないぞ。

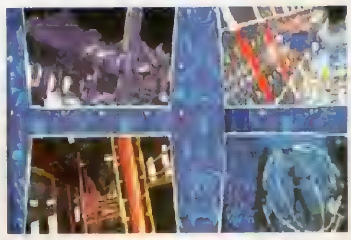
The HIVE WARS
ザ　ハイブ　ウォーズ

PS I love YOU
“自分がヒーローになる”ーそれは誰もが一度は心に思い描いたことがある夢だよね。ゲームとは、その夢を体現させてくれるメディアの一つと表現できるけれど、そんな“変身願望”に強く応えてくれる代表例として、このソフトは注目できる一品だぞ。　(JOH)

ジャンル	3D・STG	価格	¥7,800(予価)
メーカー	KSS	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	4月予定		

大迫力、大興奮の3Dシューティング登場!

ＳＦ映画の主人公の恐怖と緊張感がそのまま体験できてしまう、そんな迫力満点の３Ｄ・ＳＴＧがＰＳに登場するぞ。このゲームでは、プレイヤーは単身敵地に乗り込んだ主人公になりきって、怒涛のように襲いかかるピンチの数々を切り抜けなければならいない。ＳＴＧシーンでは、スピーディに流れる背景の中で照準の操作をする場面や、360°を自由に見わたせる中で敵を迎え撃つ場面など、様々な状況が用意されている。プレイヤーの移動手段も、そのステージに応じた色々な乗り物が用意されているので変化に富んだ戦闘を楽しむことができるだろう。世界観もしっかり作られているので、感情移入のしやすさもバッチリだ。

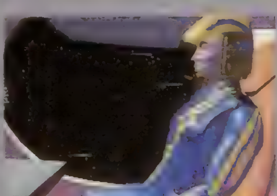


◀クリアしたところまでなら、どこからでも好きなステージから遊ぶことができるぞ。

STORY

時は未来、銀河連邦は大昔に栄えた文明の遺産を発見する。調査の結果、この文明は有害物質などを生産していて、その発明により自らを滅亡へと追いやったことが判明した。ところが、この危険極まる遺産に悪のシンジケートが目をつけた……。

この緊急事態に対処するため、銀河部隊はマックスに極秘の潜入指令を送った。果たして彼は任務を遂行できるだろうか?



◀主人公マックスには、次から次へと絶体絶命のピンチが襲いかかるのだ。

SPEED 速い

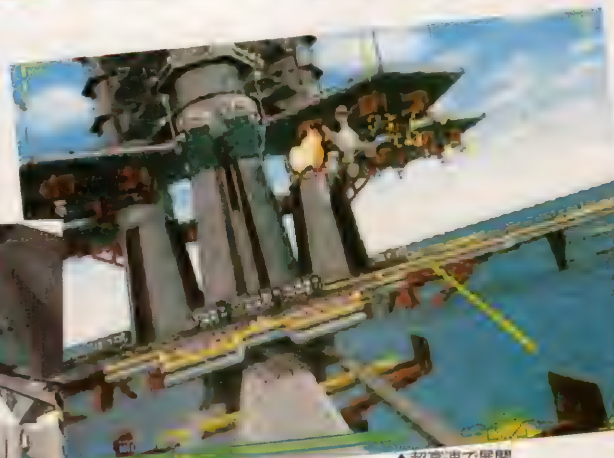
ゲーム全体を通したテンポはもちろん、各ステージで見せてくれるスピード感はタダ者ではないぞ。そのスピード感の表現方法も数種類あるので、毎回新鮮な気分で、その迫力を楽しめるのだ。



◀ゲーム中に、状況を把握できるデモシーンが効果的に挿入される。



▶ジェットコースターさながらに展開する8面。そのスピード感はハンパじゃないのだ。



▲超高速で展開する７面。君はこの迫力に耐えられるかな？

BEAUTIFUL キレイ

このゲームでは、ビジュアルとゲームシーンとが交互に登場することで、刻一刻と変化する主人公の状況を常に把握しながらストーリーを存分に楽しむことができる。それぞれのグラフィックは、ハイクオリティに仕上げられているので、見ているだけでも楽しめてしまうのだ。



▲舞台が変化する時には、必ずその前後にデモが流れる。どのシーンも、迫力のグラフィックでその時々の状況を伝えてくれる。

オリジナルを越えた!?

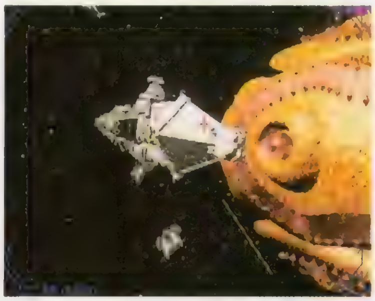
このゲームは全米で大好評だった、Windows95からの移植作品だ。オリジナル版でも、めまぐるしく展開するテンポのよさと美しいグラフィックが人気の秘密だったけれど、その迫力を十分に再現するためにPS版ではディスク2枚組という豪華な装いで発売される。その結果、オリジナル版よりもグラフィックのクオリティが数段グレードアップしているので、より完成度の高くなったPS版には、おおいに期待していて欲しいな。



◀3面では、このステージ専用の乗り物が登場する。独特の操作を要求されるぞ。



▶ここでは山に接触しない程度に、使用制限のあるブーストを使う必要がある。美しい雪山に見惚れているヒマがないのが残念！

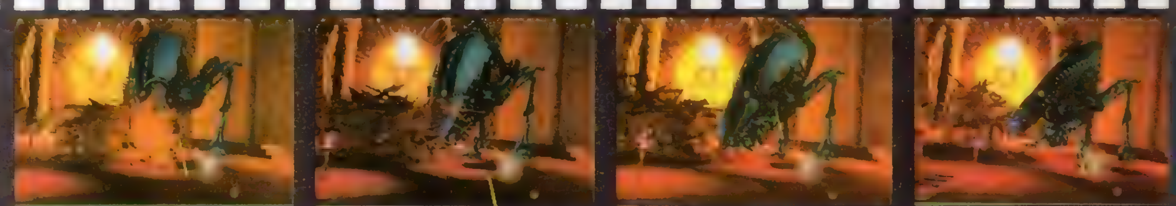


◀最初の戦闘は大宇宙で繰り広げられる。描きこまれた敵戦艦に注目。

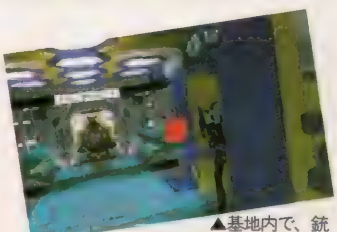


◀上下位置の調整が生死を分ける大気圏突入シーン。画面も綺麗だ。

流れるような画面はまさにSF映画



ゲーム画面は常にプレイヤー視点で展開するので、敵が現れた時には、本当に自分が襲われているような錯覚すら覚えてしまう。ステージごとに状況も目的も変化するので、映画を楽しむ時のように、主人公になり切った気分でプレイを楽しむことができるぞ。



▲基地内で、銃撃戦を交わすシーンもあるぞ。



▲激しい戦いを経て新しい乗り物を奪い、また新たな戦いへと突入していく。この息もつかせぬ展開がたまらなく魅力的なのだ。



◀9面では様々なトラップが待ち受けている。



▶どちらへ進めばいいのか？ここではプレイヤーのカンだけが頼りなのだ。

高スピードで駆け抜ける飛行中の戦闘、地上を駆けながら敵兵士と繰り広げる銃撃戦、砲台を操作する撃墜シーン、第六感だけが全ての探索シーン…このように、ゲーム中には息もつかせぬほどの困難の連続がプレイヤーを待ち受けている。それぞれのシーンのほとんどはその時々にプレイヤー自身が判断して対処するしかないので、これらの危機をくぐり抜けられるかどうかは君の腕にかかっている。銀河の平和のために、がんばってプレイしてみよう！

WONDERFUL スゴイ

ポリゴンキャラの熱いバトルが繰り広げられる
人気シリーズの第２弾！　前号のボスキャラの紹介に続き、
今回は隠しキャラの存在がついに明かされる!!

闘神伝2

発売中　対戦格闘 ACT

PS, I ♥ YOU!

キャラクターのコスチュームのカラー変更にボスキャラ２体の使用コマンド、ゲーム中の視点を自分の好きなアングルに変えられる（もちろんズームもOK！）などなど、いろいろなウラワザが用意されている『闘神伝２』。楽しみかたの幅が広いのもこのゲームの特徴だよね。今回は隠しキャラ２名の存在が明らかになり、出現条件もわかったし、使用コマンドも判明した。こりゃ～、またまた燃えちゃいますな。　（ももんが・J・さとちー）

『闘神伝2』に隠しキャラの2名が判明!!
この2名の出現は何を意味するのか!?

今回もやっぱりいました隠しキャラ!!　前作のショウに加え、ヴァーミリオンと名乗る拳銃とショットガンの２丁を武器として使う謎の男が登場!!　彼らを出現させる条件は、フルバトルモードをレベル４以上でノーコンティニュークリアするとショウ。さらに完勝が４回以上ある場合に限ってショウに代わりヴァーミリオンが出現するぞ。どっちもハンパじゃなく強いぞ！



●ショウ

烈空斬	↓↘→	武器
飛翔斬・改	→↓↘	武器
死昇斬・弐	←↓↙	武器
絶滅斬	↓↙←	武器
呪精魚	↓↘→	蹴り
閃光牙	↓↙←	蹴り
彗星脚	↓↙←	（空）蹴り
月光扇	↓↑	蹴り
龍撃弾	↘	蹴り
究：地獄門	４つ同時押し	
秘：万鬼猛襲剣	→↘↓↙←↙↓↘→	大武器
闘：炎魔烈襲砕	→↘↓←↙←→←	大蹴り
闘：自らを殺つ	←↙↓↘→↘↓↙←	大武＋小蹴

●ヴァーミリオン

メガ・ブーム	↓↙←	武器
硫酸かけ	→↓↘	武器
究：ヒースメーカー	４つ同時押し	
秘：ヴァームザリッパー	↓↘→←↙↓	大武器

●２人の隠しキャラを使うには……●
「ウラヌス」「マスター」を選べるようにしてから、もう一度１Ｐゲームをレベル５以上でクリアする。そうすると、キャラセレクトの「？」の中に２人が入り、選択可能になっているぞ!!

ジャンル	対戦格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	マルチタップ／2P対戦プレイ可能
発売日	'95年12月29日(発売中)		

必殺技"硫酸かけ"



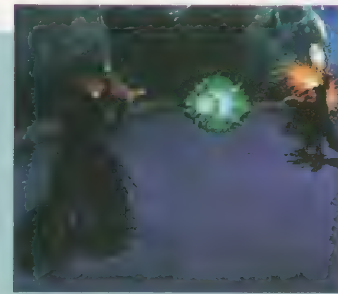
ヴァーミリオン

顔にペインティングをし、不気味さが漂うヴァーミリオン。彼が使用する武器は、なんと拳銃！　左手にピストル、右手にはショットガンを持ち、これが攻撃ボタン１つでバンバン撃てるのだ。飛んでいく弾丸は目に見えず、撃った次の瞬間敵に到達している。しかも、敵のどんな飛び道具も貫通し、一方的に打ち勝つことができるのだ。

究極宝技のピースメーカーは、空中にジャンプして下にいる敵めがけて銃を乱射するスゴイ技だ。



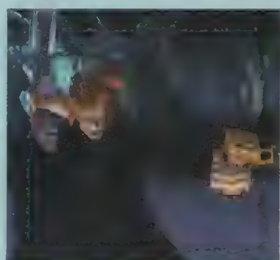
◀しゃがんだ状態から、腕を横に振り硫酸をばらまく必殺技。



◀ただの武器攻撃が飛び道具なんて、ちょっとズルイ気もするけど……。

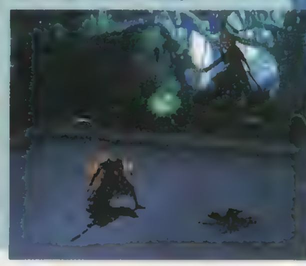
▼ヴァーミリオンステージのバックに、謎の３人の影……。





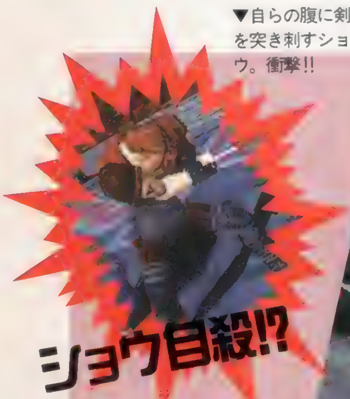
▲これがヴァーミリオンの武器。メチャクチャかっこいいぞ！

▼ジャンプ中にも銃が撃てるため、相手が近づけないのだ。



闘神奥義 炎魔烈襲砕

▼自らの腹に剣を突き刺すショウ。衝撃!!





◀ショウの闘神奥義は、両腕を回転させながら自分の正面に気のバリア（？）を出すぞ。

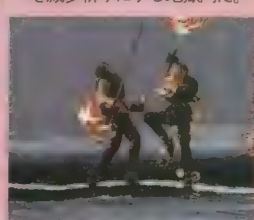
▼究極宝技は、エイジと同じ敵を滅多斬りにする地獄門だ。



ショウ

前作同様、高いパフォーマンスを誇るショウ。彼は、エイジとカイン両方の必殺技を使いこなせるため技がとっても豊富で、攻めるバリエーションもいろいろ考えられる。通常技もエイジとほぼ同じアクションなので、連続技のつながりもトップクラス!!　ショウに暴れられると手がつけられないって感じだ。

今回の目玉といえば、なんといってもショウの自殺技"自らを殺つ"。これは闘神奥義で、自分の腹に剣を突き刺すコワイ技だ。





▶これもカインと同じアクションの閃光牙。連続技から喰らうとかなりイタイ。



▲ショウの烈空斬は、弾が２発飛ぶので強力だ。



◀ジャンプ中にも出せる必殺技の月光扇。

イラスト／ことぶきつかさ

"足軽"という身分から身を興し、目指すは全国を治める関白か。歴史ものSLGで定評のある光栄がSLGマニアに贈る最高のプレゼント。これは、もうゲームを越えたドラマだ。

太閤立志伝II

SLG

PS I LOVE YOU!

下っぱからトップまで出世する、それは戦国時代はもちろん現代社会においても"男のロマン"である。それを実現させた英雄の半生を擬似的に体験できてしまう、これってゲームというメディアでしか楽しめない、スゴいことと改めて思うゾ。（JOH）

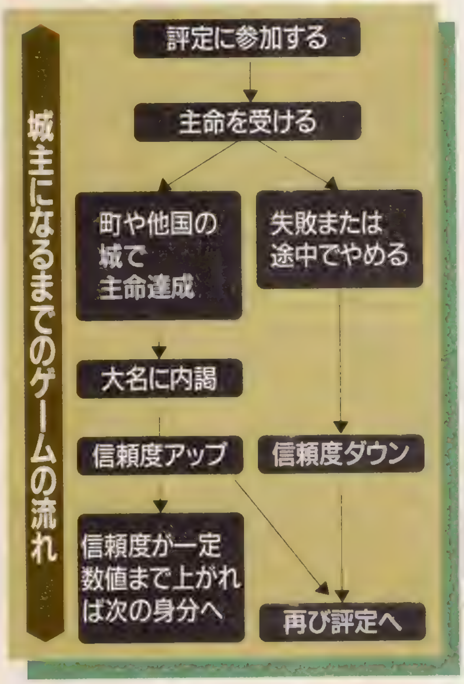
ジャンル	SLG	価格	¥7,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)
発売日	2月23日		

大名の信頼を勝ち取って、戦国時代を生き抜こう！

この『太閤立志伝II』は、豊臣秀吉の波瀾万丈の半生を、そのままゲームの中に再現したSLGだ。主人公が身を興すまでには、同盟の交渉や他国の武将の引き抜き、あるいはライバルとの競争など、困難が山ほど待ち受けている。ゲームの世界で流れる歴史は、プレイヤーの行動によって様々に変化するので、自分の判断を信じて道を切り開こう。天下統一を目指して、ジックリと楽しんでほしい一本なのだ。

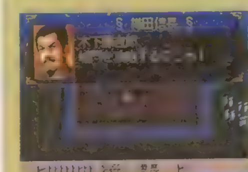


◀各地の町には米屋や酒場など購入や情報収集などに活用できる場所がひしめいている。どこも出世の足がかりになるぞ。

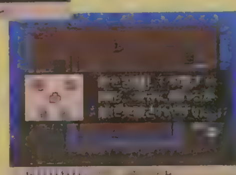


先鋒こそが戦いの花

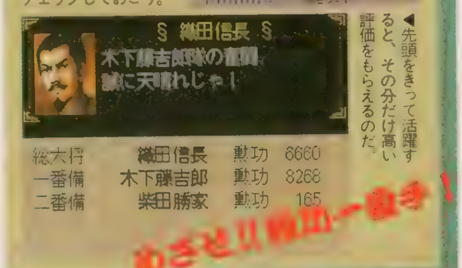
合戦とは、命を落とす危険性もある場だけれども、それと同時に大名に自分を認めさせる絶好の機会でもあるのだ。ここはひとつ目立った働きをするように意識して、自分の名を売ることにチャレンジしてみよう。また、個人戦闘シーンやフィールドマップ上では、パソコン版にはなかった秀吉の3Dポリゴンキャラが活躍してくれる。これで感情移入がしやすくなること間違いなしなのだ。



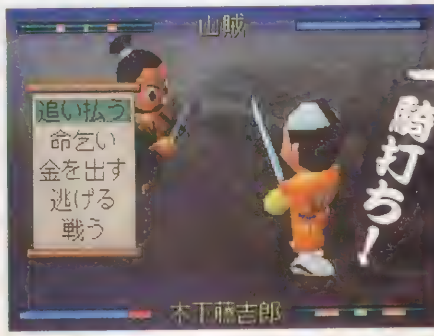
◀戦闘の進行に応じて、主人公には色々な任務が課せられる。これらの命令に応えられるかどうかが、これからの出世に大きく響くぞ。心してかかろう。



▶PS版では"陣形"という要素も新たに追加されて、より奥深い戦略ができるようになっている。これは見逃せないポイントなので チェックしておこう。



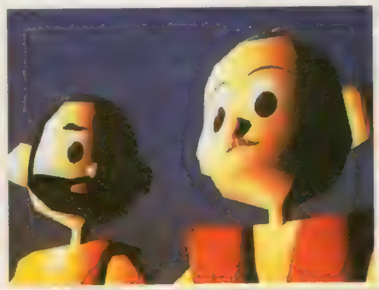
◀先頭をきって活躍すると、その分だけ高い評価をもらえるのだ。



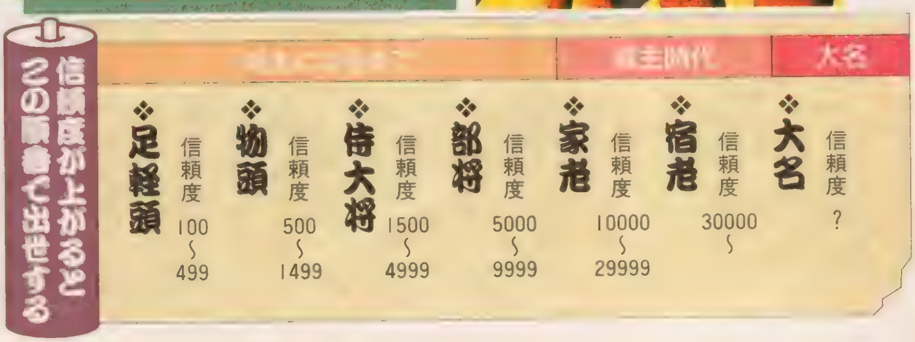
▲戦闘で個人戦になると、自動的にこの画面に切り替わるのだ 相手の武将の体力がなくなると主人公の勝利となって、相手を斬るか見逃すかを選択できるぞ。斬ってしまうと、相手の所持金が手に入る代わりに、魅力が下がってしまうのだ

イベントはCGで再現

ゲーム中には、秀吉にちなんだ歴史イベントがたくさん用意されていて、墨俣一夜城や金ケ崎の退き口、かの有名な本能寺の変など、歴史が好きな人にはたまらないシーンがCG映像で楽しめるぞ。どれもこれも苦労して攻略した末に展開されるので、盛り上がること間違いなしだ。クオリティがアップした、BGMにも期待していてほしいな。



◀これが注目のイベントシーン ほかのゲームにはあまり見られなかった、味のあるグラフィックで作られているのだ。



まるたま城・料理の「殿堂」に招かれた
まるたま町の住人たちが
一等賞品の満漢全席をかけて「ぱずるだま」で激突!!

進め！対戦ぱずるだま

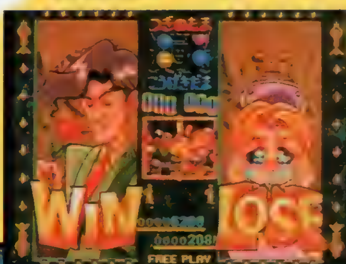
PZG

PS♥YOU AMショーでのアーケード版の発表時に、PSへの移植は予想していたけど、まさかこんなに早いとは！ 連鎖の時のキャラのリアクションも必見（特にゆみちゃんの子供のあたぼうが…）になっているので、腕を磨きなおして待とう!!（TAC☆）

ジャンル	PZG	価格	¥4,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード
発売日	3月1日予定		

『ぱずるだま』の続編、早くもPS化!!

1月にゲームセンターにお目見えしはじめたばかりのこの新作が、もうPSで登場してしまうぞ！ キャラが新しくなっただけでなく、さまざまな改良でさらに楽しく遊べるのだ!!



新キャラの参入でさらにユカイに！



◀▲プレイヤーキャラは11人。前作でおなじみのキャラも、ちょっと変化しているぞ。



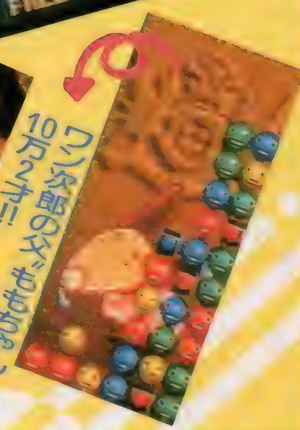
「プラズマです」

ドレスアップしたペンクロー





まこりんも成長した!?



ワン次郎の父"ももちゃん"は10万2才!!

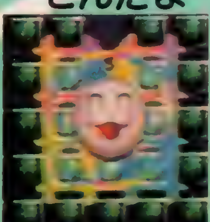
新キャラ"大月先生"

新システムを追加！

最大の変化は、下にある3つのたまが加わったこと。プレイヤーを助けてくれるもの、おジャマなものがあり、これによって戦略も変化するはずだ。そして、1ブロック分の狭い隙間でも、落下中のたまの回転が可能なクイックリバースができるようになった。これは細かい変化だが、上級者にはうれしい追加なはず。

"おおだま""こだま"の他にもこんな新だまが！

ぜんだま



この周囲（ナナメの位置も含む）にあるこだまを、おおだまに変えてくれる。ピンチの時にはとてもありがたいたまだ。

あくだま



ぜんだまとは逆に、周囲のおおだまをこだまにしてしまう。これらの特殊だまも、普通のたまに混じって降ってくるぞ。

くいだま



この隣でおおだまが消えると、口が向いている方向のたまを食べながら進んで、最後に食べたたまの色のおおだまになって消える。

PS版おまけゲーム『ころがしだま』だ！

アーケード版にはなかったおまけゲーム『進め！ 対戦ころがしだま』が収録されているぞ。これは、ぱずるだまとは独立して遊べる完全なおまけで、ルールはごらんの通り、ぱずるだまを使ったボウリングゲーム。もちろん対戦可能で、マルチタップを使えば4人までいっしょにプレイすることができるのだ。



▲ボールの選択や、回転を加えることもできる、けっこう本格的なもののようだ。

三国志の英傑たちが織りなす痛快活劇！
アーケードの興奮がいま甦る!!

天地を喰らうII
〜赤壁の戦い〜

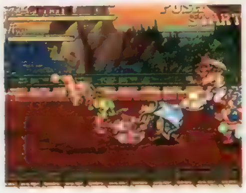
ACT

PS I LOVE YOU!
「なんじゃ、今頃「天喰らII」かい」と思っている君はショートケーキのイチゴよりも甘い。PS版であらためてプレイすると、このゲームがいかに洗練されたシステムを持ち、娯楽性に富んでいたかっ！いまさらながらに、痛感させられるのだ。（まこと）

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	なし
発売日	3月22日		

アクション、ストーリー、さらに戦略性も兼ね備えた横スクACTだ!!

４年前にアーケードを騒がせた横スク格闘ＡＣＴ『天地を喰らうII』が、完全移植されてＰＳに登場！　『ファイナルファイト』や『ストII』シリーズでつちかわれた高いアクション性を色濃く受け継ぎ、さらに、豊富なアイテムを登場させることで奥深い戦略性を持った痛快中華活劇が、存分にプレイできるぞ。もちろん２人同時プレイもＯＫだ。


▲武器アイテムの使いどころ、回復アイテムの取りどころがとても重要。奥が深いぞ。

特殊なアクションも健在！
攻撃判定のあるダッシュや馬に乗っての攻撃など、このゲームならではのアクションも健在。



竜の名を持つ若き天才

趙雲 子竜
身長：186cm／体重：平均
年齢：39才／性格：一本気

劉備の実子、阿斗を懐に抱き、一騎で敵の囲みを突破した話はあまりにも有名。ゲームでは剣を持ちながら、拳と蹴りを主体に戦うおちゃめなキャラである。バランスの取れた能力を持つ。


◀槍ではなく、剣を使って戦う。でも、拳と蹴り。

義に厚き文武の将

関羽 雲長
身長：245cm／体重：重い
年齢：47才／性格：冷静

文武に優れ、常に冷静さを失わない名将。攻撃力が高く、接近戦においては無類の強さを誇る。敵の懐に素早くもぐりこみ、連続技や投げにつなげる戦い方が◎。


◀接近戦なら無敵の強さ。攻撃の手が速い。

老将の腕いまだ衰えず

黄忠 漢升
身長：177cm／体重：木の葉
年齢：61才／性格：頑固

"老いてますます盛ん"の言葉を地でいく老将軍。弓を使うため、距離をおいての戦いが得意だ。その反面、接近戦には弱く、敵に囲まれると弱い。


◀距離を取って弓矢で攻撃！　敵に反撃を許さない。

●原作に忠実なストーリー展開!!

ゲームの原作は、三国志を題材にした本宮ひろ志の大河マンガ「天地を喰らう」。ストーリーは原作のものを忠実に再現しているので、「天喰ら」ファンにはたまらんものがあるぞ。マンガは知らなくても、三国志ファンなら、同様に楽しめるのだ。



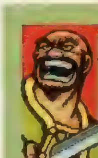
▲正史でも有名なこの場面。原作を知る人は涙を禁じ得ない!?

猛りし剛傑

張飛 翼徳
身長：250cm／体重：無なみ
年齢：41才／性格：短気

一本気で融通はきかないタチだが、勇猛果敢に敵に立ち向かう豪傑。関羽と同じく接近戦に強いタイプだが、とりわけつかみ技や投げ技の威力が高い。


◀２回噛んで投げるのが快感。豪快な技を使う。

幾多の武功を持つ名将

魏延 文長
身長：180cm／体重：気になる
年齢：34才／性格：へそまがり

優れた剣技と勇猛さで、数々の武勲をたててきた名将。剣による攻撃は少々離れた間合いからでも敵にヒットする。連続技も強く、かなり使いやすい。


◀少し離れた間合いでも戦える。攻撃力も高い。

必勝の軍学！勝利への3ヶ条
●兵法・其ノ1
真横から敵に近寄るのは危険！敵に接近するときは斜めから。
●兵法・其ノ2
敵に左右から挟まれた場合は、投げなどで片方に寄せるべし。
●兵法・其ノ3
袋叩きにあったら必殺のメガクラッシュでピンチを脱出だ！

コマンド入力で強力な必殺技を繰り出せる！

「う〜ん、さすがはカプコン」とうならせるシステムが、この"コマンド必殺技"の存在。対戦ACTと同じ感覚でコマンドを入力することにより、強力な必殺技が繰り出せるのだ。コマンドこそ共通だけれども、5人それぞれが個性的な技を持っているぞ。


▼斬馬蹴り
魏延の必殺技は、アクロバティックな回転蹴りだ。


▲飛翔剣
趙雲らしい華麗な必殺技。剣をかざして上昇する。

GTアソシエイション公認のRCG全日本選手権」が
大幅にパワーアップして、プレイステーションに登場!!

全日本GT選手権

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	KANEKO	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月23日		

すべてが実際のデータに基づいた本物の感覚！

影山正彦や近藤真彦といった有名ドライバーが登場するＲＣＧ。ドライバーだけでなくフェラーリやスープラなどの人気レースカーや、富士や菅生といったコースなども実際のデータに基づいている。スーパーファミコン版に比べて、出場チームが６チームから20チームに、ドライバーも総勢29人へと大幅に増えている。また、プロのアナウンサーによる実況もプラスされて、さらに熱いレースが繰り広げられるぞ。



▲レースシーンの視点は、クォータービューで展開。また、拡大縮小や３Ｄ視点切り替え機能があり、迫力もアップ。



◀有名ドライバーがアドバイス！



◀マニュアルシフト機能も追加。

シリーズ最新作が、ついにプレイステーションに登場!!
軍団を縦横無尽に操り、日本全74カ国の統一を成し遂げろ！

信長の野望・天翔記

ジャンル	SLG	価格	¥9,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	春予定		

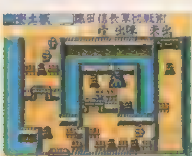
迫力の歴史イベントシーンが大幅に増えたぞ！

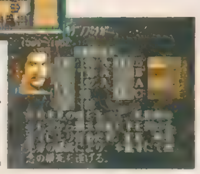
おなじみの歴史シミュレーション「信長の野望」の最新作。戦略の中心が、従来の城単位から軍団単位へと変更されている。つまり、コマンドは各軍団ごとに行うようになるわけだ。また、合戦の舞台がいくつかの城を含んだものになり、複数の勢力が敵味方入り乱れての合戦や攻城戦と野戦が同時に起こるなんてこともある。さらに、歴史イベントもサターン版の13点に14点を加えた27点が収録されているぞ。



▲各軍団は軍団長の指揮下におかれる。従来より戦略性が高くスピーディーになるぞ。


◀日本各地の20の名城が登場する。


◀合戦では、部隊の運用はもちろん、戦前の外交戦略も重要になってくる。


▶登場する武将は、実行したコマンドによって、能力値が変化していくぞ。

知能テストのシステムからヒントを得た３Ｄパズルが登場！

VADIMS
バディムス

ジャンル	PZG	価格	未定
メーカー	ソフトバンク	対応周辺機器	未定
発売日	5月発売予定		

同色のスクエアを作り、BOXを消していけ！

３Ｄ空間を舞台に、柔軟な想像力が必要になるパズルゲーム。ルールは画面上から落ちてくる、赤と白の三角形と四角形が描かれたＢＯＸとよばれる直方体を回転させて、同じ色の正方形を作っていく。そして、正方形が完成すると、その正方形を形成していたＢＯＸが消えるようになっているのだ。もちろん、この手のパズルゲームにはおなじみの連鎖も可能だぞ。



▲ゲームモードは１人プレイ、２人プレイはもちろん、タイムアタックモードもある。

今までのＡＶＧとは一風変わった雰囲気の
明るく楽しいドタバタ喜劇の"ポリゴンカートゥーン"

うえるかむはうす

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月23日		

ユーモアあふれる仕掛けが満載のアドベンチャー

こわくない、でも、どきどきする、どたばたギャグマンガのようなＡＶＧ。「ポリゴンカートゥーン」と銘打たれたこのゲームは、まさにポリゴンで表現されたマンガそのもの。新築祝いに招かれた家には、いたずら好きの叔父さんによって仕掛けられたトラップがいっぱい！　主人公は幾多のトラップをくぐりぬけて、叔父さんに会いに行かなければならないのだ。


▲屋敷の中は叔父さんが仕掛けたトラップでいっぱい。視点は、場所によって自動的に切り替わる。

セオリーにとらわれない、新しい演出が満載のRPG！

PAL
［神犬伝説］

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	東北新社	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

プレイヤーをくぎ付けにする100時間ドラマ！

多彩な方面から豪華なスタッフが集結、新しい試みが満載された新感覚ＲＰＧ。特撮映画界の鬼才雨宮慶太氏が演出を担当し、サウンドプロデュースを後藤次利氏が担当する。今までにはないドラマティックな展開が期待できるはずだ。そのほかに、操作系も工夫がされて、コントローラの片手操作モードがある。これで、長時間のプレイも快適に行えるようになるぞ。


▲プレイヤーは子犬パルとなり、さらわれた少女カオルを助け出すのだ。

速いだけでは、決して勝つことのできないRCG？
強さと、そしてズルがしこさで生き残るのだ!!

DESTRUCTION DERBY
デストラクションダービー

発売中 RCG

PS I LOVE YOU! 『マイクロコズム』（PS移植熱烈希望）以来、久しぶりにシグノシスを見直しました、ボクは。速く走ることじゃなくて、とにかく生き残ることにゲームの目的を振り切ったセンスの良さは、他の追随を許さない。嗚呼、バカで良かった！　（タコ部屋と秘密の新居）

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	SCE／Inter	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月9日		

ポリゴンの破片が飛び散るコース上に、最後に生き残っているのは誰だ？

ただ速さを競うのではなくクラッシュという要素を加えて、通常のＲＣＧにはないスリリングな駆け引きが楽しめる『デストラクションダービー』。一番にチェッカーを受けるのはもちろん、自車を激突させて敵車を回転させることで、その度合に応じたポイントを稼ぐこともできる。ただし、自車が生き残ることが勝利の大前提。破壊の快感に溺れることなく、勝利をつかめ！


▲追い抜いたら、すかさずブロック。油断大敵である。

これが本物のデストラクションダービーだ!!

デストラクションダービーは、イギリス南部やアメリカ東海岸で熱狂的なファンが盛り上がりを見せる、実在のレースだ。しかも専門の雑誌が発行されるほどの大きな盛り上がりを見せているのだ。このゲームの企画担当者もレースの観戦だけではあきたらず、遂には実際に参加してしまったという。この開発者魂が、ゲームの臨場感を倍増させたことは言うまでもない。





マーチンさん直撃インタビュー



10歳の頃からレーシングゲームを作ろうと考えていた。そして、あの『リッジレーサー』を見たときにプレイステーションでデストラを作ってみようと決心したんだ。

とにかく、リアル感を出したかった。だから、クラッシュ直前の危険を知らせるメッセージを入れずに、煙の色やダメージ・ゲージをゲーム画面に入れたんだ。実際のレースでは、そういったものなどで車の調子を判断しなければならないからね。車を選択したときに現れるムービーは、よく見てほしいね。これを見れば、車の特徴がわかるようになっているんだよ。


▲マーチンさんの宝物。デストラクションダービー専門誌だ。

おすすめのモードはこれ！

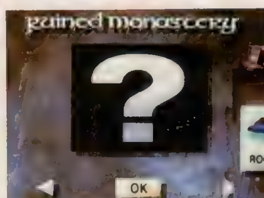
やっぱり Destruction Derbyモード

やはりデストラクションダービーモードでしょう。激突のコツは十分なスピードでぶつかることと、敵車の角を狙って回転させること。コースの縁では回転しないので高得点は望めない。



隠しコース

森の中の荒廃した寺院でマシンが吠える





◀ディビジョン１での優勝も、そう難しくはないハズ。周回遅れに激突してクラッシュしないように注意すべし。

Wreckin' RacingとStock Car Racingモードで、５つあるディビジョンを順調にクリアしていって、最後のディビジョン１で優勝すると隠れコースが登場する。森の中の荒廃した寺院を取り巻くように配置されたコースは、その名もRuined　Manastery。トンネルやS字の急カーブが特徴的なコースだ。

▶さびれ果てた寺院の跡と、森の緑が、わびしい雰囲気を醸し出している。



▶複合クラッシュの場合は、時には中央突破も有効な手段だったりするのだ。





結局、やってることは同じです(笑)

居住可能な惑星を作り出そう！　環境を考えた惑星開発SLG

NEO PLANET
ネオ・プラネット

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(7ブロック) マウス
発売日	4月予定		

都市開発計画は、自然環境とのバランスを考えて

深刻な環境破壊が進み、遂に致命的な事態に陥った地球。プレイヤーは惑星開拓を行う財団の総帥となり、未開の惑星に移住可能な環境を築き上げるのだ。50年間という区切られた期間の中で首尾よく開拓し終えるには、各惑星（全５惑星）毎に異なる生態系を理解し、そのバランスを考えて作業を進めていかなければならない。自然環境が、いかに繊細なものであるかということを思い知らされるＳＬＧだ。



▲開発状況や突然の事故などは、ＴＶのニュースという形で報告を聞くことができるのだ。



◀好きな音楽を選んで聞けるぞ。


◀初心者向けのオアシス星は、期限が10年と、短めに設定されている。


▶条件の良い土地を見つけたら、ウインドウで関連情報を確認しよう。

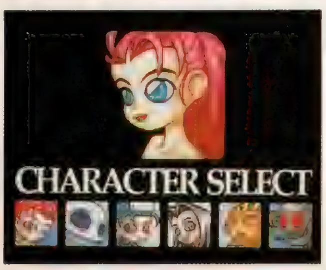
ポリゴンならではの仕掛けと、斬新なアレンジが盛りだくさんのブロック崩し。ブロックは「高さ」を重視してデザインされているぞ

ブロキッズ

ジャンル	ACT	価格	¥5,800(DXパック¥6,800)
メーカー	アテナ	対応周辺機器	ネジコン ボリュームコントローラー
発売日	2月23日		

"コリントス"の世界から、クリルは脱出できるのか？

ポリゴンなどの技術を活かしたアイデアが満載されている「ブロック崩し」がＰＳに登場だ！　視点の切り替えでパドルの視点からプレイできたり、ボールをジャンプさせて、ブロックを上から飛び越して消していくことなどができるのだ。また、黄色のブロックを５つ壊すことによって出現するパワーアップアイテムも、ゲームを奥深いものにしてくれる重要な要素だ。スピンやバックスピンといった技も使えるぞ。



▲プレイヤーが選ぶことのできる、６人の登場キャラ。それぞれに得意技を持っているのだ。


▲これが迫力のパドル視点。壁の向こう側が見えないので若干やりづらい感じがしてしまう。操作になれてからチャレンジしてみるといいぞ。


▶斜め上からの見おろし型画面。ブロックがタテに積み上げられていることが解りやすいモードなのだ。

守護聖たちと協力して惑星を育成してくロマンティックSLG登場！
アンジェリークは女王となることができるのか？

アンジェリーク　Special

ジャンル	SLG	価格	¥7,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	春予定		

女王を目指すか？　それとも守護聖と恋に落ちる？

ＳＦＣ版でおなじみのあの『アンジェリーク』がついにＰＳにやってくる。プレイヤーは名門お嬢様学校スモルニィ女学院の生徒・アンジェリークとなって、女王となるためにライバルのロザリアと惑星の発展を競い合うのだ。ＰＳ版ではイベントが増加、オープニングやエンディングにアニメーションを使うなど、ＳＦＣ版と比べて大幅にパワーアップしているぞ。


▲惑星の発展には９人の守護聖たちの力が不可欠。時には彼らとラブラブな関係になることも。

テキストAVGの名作がスーパーリメイクされてPSに登場だ
オリジナルの香りを残しつつも、まったく新しくなった注目作

ZORK I

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	翔泳社	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月16日		

謎と危機を解決し、世界各地に眠る宝物を探そう

1980年に発売されるやいなや全世界で大ヒットし、「テキストＡＶＧの代名詞」とまでいわれた名作が、リメイクされてＰＳで復活する。プレイヤーは世界各地を旅しながら多くの謎を解き、各地に眠る秘宝を探し出すのだ。また、ゲームシステムは一般的なコマンド選択式ではなく、名詞、助詞、動詞の組み合わせで文章を入力するという珍しいシステムが採用されているのだ。



▲ダンジョン内はオートマッピングしてくれるので、ラクラク先に進むことができるのだ。

可愛いけれど、どこかヒネてる、イギリス生まれのAVG
不思議で奇妙な世界で繰り広げられるファンタジーな物語

ディスクワールド

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	(メディアエンターテイメント/HAMLET)	対応周辺機器	メモリーカード(8ブロック)
発売日	3月1日		

魔法大学の落ちこぼれ、リンスウィンドの大冒険

イギリスでは、'95年度夏のNo.１パソコンゲームソフトに輝いた大人気ＡＶＧが、早くもＰＳに登場だ。プレイヤーは魔法使いの学校「見えざる大学」の落ちこぼれ、リンスウィンドとなり、平和な街に現れたドラゴンを倒す旅に出なくてはならない。「知恵比べ」や「言葉遊び」などの仕掛けは、イギリスっぽいオシャレでヒネった雰囲気に仕上がっているぞ。


▲原作は、イギリス本国では新刊が出るたびにベストセラーになるという人気小説シリーズ。

リアルだけど、とってもかわいい政治シミュレーション登場！
4人同時プレイもできるから燃え燃え間違いなしだぞ

ポテスタス
POTESTAS

SLG

PS.I ♥ YOU! 政治シミュレーションと聞いた時は、あまりSLGが得意じゃないので「ちょっと自分には向かないかな」と思ったけど、画面はコミカルでけっこう可愛いし、ゲームシステムも複雑ではなく手軽にできそうなので、プレイしてみたくなったな。（アッキー）

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	ネクサスインターラクト	対応周辺機器	未定
発売日	4月5日予定		

●駆け引き

カードを駆使する
政治モード

多彩な情報を駆使する
情報モード

国内の様子をモニターする
タウンモード

カードの6大ジャンル
工作・交渉・要請
スキャンダル
政治資金
役職
派閥
選挙

このゲームの醍醐味はライバル政党との「駆け引き」ができる政治モードだろう。システムはカードゲーム形式になっていて簡単！　左の表のようなジャンルのカードを駆使するのだ。もちろん、情報モードやタウンモードで情報収集や国内の様子を知るのも大切だ。



◀ライバル政党を敵に回すか？　それとも味方に？

これをプレイすれば現実の政治のしくみが見えてくる…かも!?

今までになかった新しいタイプの政治シミュレーション、それがこの「ポテスタス」だ。プレイヤーは架空の島国の有力政党の党首となり、ライバル政党と時には仲間に、時には敵となり、自分の政党の法案を議会で可決させ、ポイントを競い合っていくのだ。



◀選挙に勝ち、たくさんの党員を国会に送り込めれば断然有利になるぞ。

強くなることは目的ではないのだ



▲ライバル政党はキミ次第で「敵」にも「味方」にもなり得る。ちなみにこれはタウンモードの画面だ。

現実の"政党"政治をコミック感覚でシミュレート!!

斬新なシステムとキャラクター！　ポテスタスの魅力に迫る!!



[illegible]



ここがゲームの舞台となる島国。キミはこの国をどんな方向に導いていくのかな！



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

●主な法案

●軍事基地の増築 軍事基地の規模が大きくなり、戦車が走り回るようになる。	●独身税の導入 結婚する人たちが増えて、赤ん坊の出生率が高くなる。
●バナナの輸入規制 国を支える収入源のひとつである、バナナの果樹園が増える。	●銃の保持を許可 国民が銃を携帯するようになり、犯罪が増えてくる。
●水の都計画法 町の車道が水路になり、自動車の代わりに船が通るようになる。	●選挙法改正 選挙モードを使っても、選挙が行われないことがあるようになる。
●鉄道の設置 駅と線路が建設されて、電車が町を走るようになる。	●国歌はラップ タウンモードでのBGMである国歌がラップになる。
●放牧の自由化 国を支える収入源のひとつである、羊が自由に町を歩き回る。	●気球交通の導入 国民が自動車の代わりに、自家用気球に乗るようになる。
●並木の設置 道路の幅がせばめられて、国中に並木道が作られる。	●野球の奨励 野球場が次々と建設され、野球選手をめざす子供が増える。

上にあげたような法案が国会で可決されるとタウンモードで町の様子がその通りに変化する。ライバル政党へ根回ししたりして、苦労して通した自分の法案の成果をその目で確かめることができるぞ。

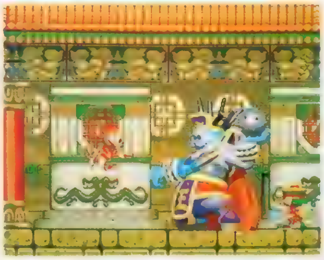
西遊記でおなじみの悟空、はっかい、さごじょうがPSで大暴れ！
8つの国を股にかけ、黄金の予言板を完成させろ！

スーパー忍者悟空

ジャンル	ACT	価格	未定
メーカー	エイコム	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

暗黒大魔王を倒して夢の国に平和を取り戻せ

悟空たちが大活躍するコミカルで初心者にも気軽に楽しめるアクションゲーム、それがこの「スーパー忍者悟空」だ。プレイヤーはそれぞれ特徴のある悟空・はっかい・さごじょうの3人のキャラクターをうまく使い分け、個性豊かな敵を倒しステージをクリアしていく。そして黄金の予言板を手に入れて大魔王によって怪物に変えられてしまった人々を助け出し、夢の国に再び平和を取り戻すのだ。


▲各ステージには敵兵士はもちろん、ボスや中ボスも待ち受けている。敵の中にはフォーメーションを組んで襲いかかってくるものもいるぞ。


◀敵キャラも可愛いやつばかりだ。



◀3人をうまく使い分けるのだ。

襲いかかるクリーチャーを倒し、宇宙船に起きた謎を解明しろ！

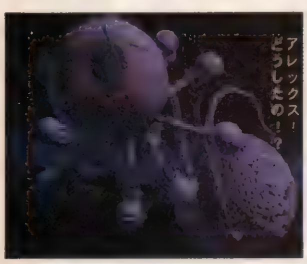
CREATURE SHOCK
クリーチャーショック

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	データイースト	対応周辺機器	なし
発売日	5月予定		

クリーチャーの弱点を正確な射撃で撃ち抜け！

不気味な雰囲気の中、クリーチャー相手に戦うシューティングゲーム。ダンジョンのような宇宙船や敵基地の中を、行く手を阻むクリーチャーと戦いながら探索していくのだ。また、各クリーチャーにはそれぞれ弱点があり、弱点以外を攻撃しても倒せないので、正確な攻撃が必要になるぞ。ちなみにゲームの難易度は3段階、ゲームオーバーになった場合は各ステージの最初からだが、コンティニュー回数に制限はない。


▲レーザーが当たって光る部分が弱点だ。クリーチャーの弱点を見つけ出し、集中的に攻撃。



◀アマゾン号事件がすべての始まり。


◀スマートボムを使うと、一気に絶大なダメージを与えられる。


▶オプション画面では、難易度や照準の移動スピードなどを変更できる。

レースで上位に入賞して賞金を稼ぎ、マシンを改造できる！
もっちろん友達と対戦だってできるのだ

チョロQ

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月22日		

キミだけのチョロQが所狭しと大爆走だ！

あのかわいいチョロQがなんとレースゲームになってPSに登場するぞ。選べるボディは30種類以上と豊富。しかも優勝商品として変わったボディをもらえることもある。またボディ、タイヤ、エンジン、ステアリングなどは、レースで稼いだお金で自由にチューンナップすることができるから、自分だけのオリジナルマシンを作ることができてしまうのだ。これは楽しいぞ！


▲メモリーカードを使えば、友達とオリジナルマシン同士で対決することができる。

パーティゲームの傑作がついにPSで遊べるようになる
友達を集めてみんなで楽しくプレイしよう

DX人生ゲーム

ジャンル	TBL	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月22日		

あの名作ボードゲームがPSにやってきた！

誰でも1度や2度は遊んだことがある名作ボードゲーム『人生ゲーム』がパワーアップしてPSに登場する。キャラクターは名前から顔や服装まで自分で選べるから、感情移入度は抜群！　しかもイベントも豊富だし、操作性も快適だから、オリジナルを越える面白さなのだ。友達を呼んでプレイすればさらに楽しさ倍増！　果たしてキミは人生の成功者になれるのか⁉


▲イベントは種類が豊富。1回や2回のプレイでは全て見ることはできないぞ。

ゲックスくんの「ついてない1日」が始まった⁉
大人も子供も楽しめるコミカルなアクションゲームがPSにやってきた！

ゲックス

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	BMGビクター	対応周辺機器	なし
発売日	3月8日		

ひっつきアクションで、壁や天井を登っていこう

3DO版で人気を呼んだアクションゲームがPSに移植される。プレイヤーはヤモリのゲックスくんとなり、テレビの魔王レズーによって引き込まれてしまったTVの世界からなんとか脱出しなければならないのだ。舞台となるTV世界では「恐怖番組・ホラーワールド」や「ドタバタマンガ・アニメワールド」など、5つの多彩なステージがキミを待ち受けているぞ。


▲ゲックスくんは壁や天井にくっついて移動することだってできるのだ。

夏の出会いから始まるデジタルストーリー

ATTACHMENT SOFTWARE "Noël" 最新画面 独占 Open

夏のバカンスであなたと偶然知り合った、3人の女子高生。秋の訪れと共に、彼女たちとあなたの、コンピュータ・ネット上でのバーチャル・コミュニケーションが開始される！　パイオニアLDCがこの春に放つ、期待の恋愛ゲーム『Noël』。その開発中のゲーム画面が、ついに初公開された！　そこで今回の特集では、実際のゲーム画面を見ながら、この作品の具体的なシステムの流れについて解説することにしよう。



  ※画面は開発中のものです。

プレイステーションがVR(バーチャルリアリティ)ネット端末に変わる!! 『Noël』が生み出す仮想世界にFirst Contact!!

「Noël」の舞台は、今から約10年後の近未来。この世界では、電話とパソコンとを一体化したような通信ネットワーク端末が各家庭に普及している。そこで本作では、プレイステーション本体をこのネットワーク端末に見立て、プレイヤーであるあなたが端末を直接操作しているような雰囲気を演出することによって、ゲームに近未来の現実感を与えている。

メイン画面は大きく分けると、ＮＥＴにアクセスする画面、送られてきた動画形式のメイルを再生する画面、ＶＰ（ヴィジュアル・ホン）と呼ばれるＴＶ電話を操作する画面、そして音量やアクセス時間といった端末自体の設定を行う画面の４種類で構成されている。プレイヤーは〝ＶＯＩＤ〞と呼ばれるメニューを操作してこれらのモードを移動し、３人の女子高生と電話で話したり、ネットワークで情報を入手したりしながら、彼女たちと交流を深めていくのだ。

Terminal Station

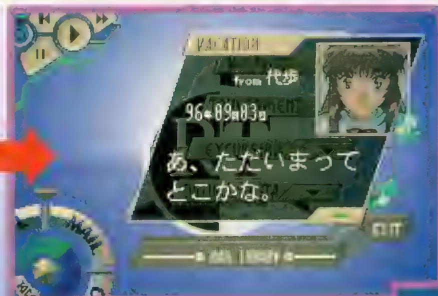
スタートアップ

ゲームがスタートすると、まず登場するのがこの画面。これは、ＰＳ上に設定された通信ネットワーク端末のメニュー画面を再現している！



Video Mail

彼女たちと親しくなると、動画のメイルや電子メイルが、あなたの元に送られてくることがある。届いたメイルは常にストックされているから、後からいつでも自由に再生して見ることが可能だ。



イベントメイル

イベントメイルには、学校や街で過ごす彼女たちの様子が、動画映像の形で収録されている。ときには、彼女たちの意外な一面に触れることができるかもしれない！



Agent Migration

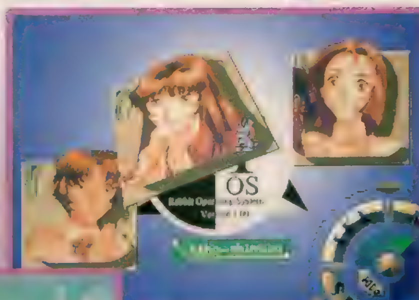
これは、いわゆるパソコン通信のこと。といっても、あくまでＰＳ上で仮想的に設定されたものだ。ここでは、彼女たち３人が通う学校の行事予定や、街の噂といった、電話での会話だけでは入手できない一般的な情報を検索することができる。

このネットの操作は、次世代の通信ネットワークを先取りした、ユニークなものとなっている。画面の中央にある立方体状のプログラム・パネルを、ウサギの姿をした自立型ネットワークエージェントにセットして、必要な情報を、なんとこのウサギに取ってきてもらうのだ！



Videophone

ここでは、ＶＰ（ヴィジュアル・ホン）と呼ばれるＴＶ電話で、通話相手と会話を繰り広げることになる。この会話の様子はリアルタイムのアニメーションと音声によって表現されるから、まるで本当に電話で会話しているような雰囲気を楽しむことができる！





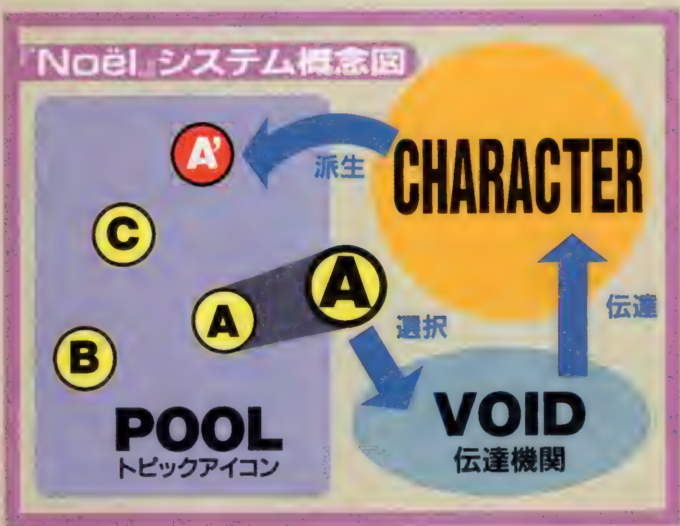
Evolution!!
次のページで徹底分析

『Noël』のキーデバイス!! TV電話を使った会話システム

ＶＰと呼ばれるＴＶ電話を使った会話では、会話の内容を抽象的に表した〝会話ボール〟をやりとりすることで、３人の女の子とプレイヤーとのコミュニケーションが進行していく。

ここでは、相手の女の子の話した内容に応じて、会話ボールがいくつか派生してくる。プレイヤーはその中からひとつを選択することで、自分の意志を伝えることができるのだ。

ただしこのＶＰは有料のため、プレイヤーがアクセスできる時間は限られている。また彼女たちの都合や気分によっては、こちらからアクセスできないこともある。プレイヤーはこれらの障害を乗り越えつつ、刻々と変化する相手の気持ちを読みとるという、現実の女の子と接するときと同じような対応が必要だ！





▲画面上での会話ボールの動きは、左の概念図にかなり近い形になっている。

リアルに感じるVRコミュニケーション

画面を見てもらえば分かるとおり、ＶＰでの会話では、３人の女の子の部屋にあるそれぞれの端末から彼女たちが直接語りかけてくるというスタイルになっている。しかもリアルタイムのアニメーションによって、彼女たちはプレイヤーであるキミとの会話の内容に敏感に反応してくるのだ。そのため、電話機を通して女の子と言葉を交わすときのドキドキするような感覚が、ＰＳ上でリアルに再現される！

岡野由香

部屋の床にパソコンがドンと置かれている、理系少女の岡野由香。そんな彼女はいかにも女の子っぽい話題よりも、やっぱりメカの話に興味があるはず。





▲床に直接腰を下ろした、気楽な雰囲気だ。



▲部屋の雰囲気も、あんまり女の子っぽくない感じ。

◀床に寝そべってパソコンに向かいながら話すことも。

佐野倉恵壬

キミを全然相手にしていないのか、こちらの会話になかなか乗ってきてくれない、佐野倉恵壬。そんな彼女に対しては、まずはどんなことに興味を持っているのか知るのが重要だ。共通の話題を見つけて、アタック！



▲もの静かな雰囲気の彼女らしい、落ちついた感じの室内になっている。

▶感情の起伏が表面に出にくい彼女の心理を、しっかりとつかめ！



Noël Topic News

ひと足お先にCD-ROMで Debut!!

『アニメ美人～パイオニア編～』

「Noël」の初登場は、プレイステーションではなくパソコンだった！　といっても、これは２月23日にパイオニアＬＤＣから定価￥4,800［税別］で発売されるWindows＆Macintosh用ＣＧ集『アニメ美人～パイオニアＬＤＣ編～』でのお話。このＣＤ－ＲＯＭには、『天地無用！』『プリティサミー』『エルハザード』など、パイオニアＬＤＣのＯＶＡに登場する女性キャラを題材にしたＣＧを、約400枚収録。その中に、『Noël』の３人も登場しているというわけだ。しかもこのＣＤ－ＲＯＭには、『Noël』に出演している桜井智、岩男潤子、飯塚雅弓の３人の音声データもふんだんに収録されており、ファンには見逃せない１枚だ！

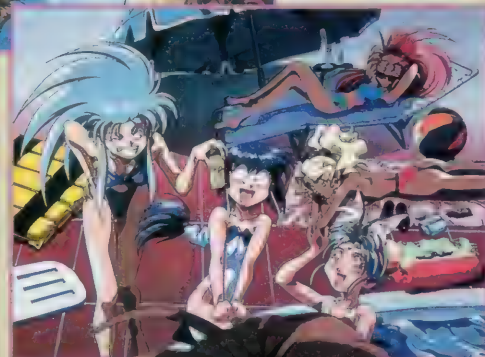


Noël

◀清水代歩、佐野倉恵壬、岡野由香の３人と、キミのパソコン上で毎日会うことができるのだ！



◀実写の背景をバックに、女子高生３人の楽しい光景が展開される。

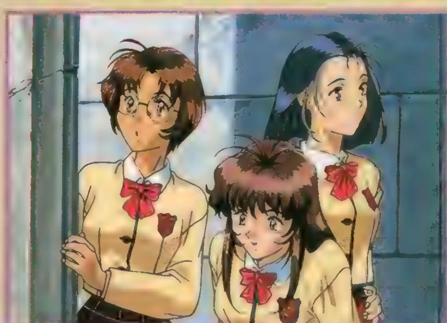


天地無用！

▼パイオニアＬＤＣのＯＶＡと言えば、なんといってもこの作品。このＣＧ集にもバッチリ登場している！

Please access to NET in Noël

キミの言葉を私たち３人に伝えて!!

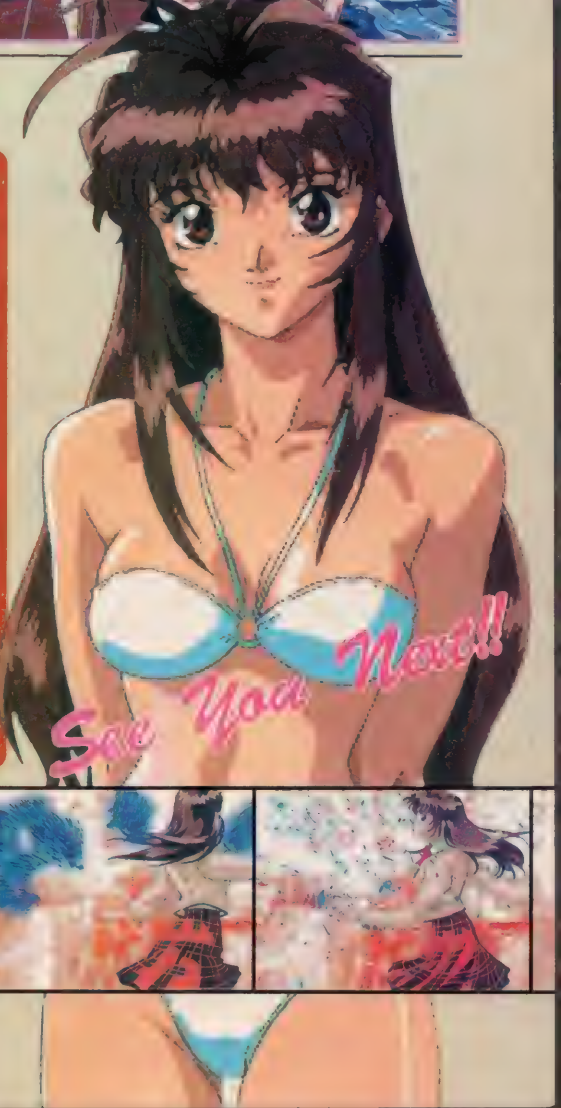


NETへのメイルはこちらまで

〒150　東京都渋谷区恵比寿南１－20－６
パイオニアLDC（株）マルチメディア課「ノエル」NET係まで。しめ切りは2月末日だ！

NETにアップしよう

パイオニアＬＤＣでは、『Noël』のゲーム中に登場するＮＥＴに掲載される情報を募集している。この世界の学校に伝わる愉快な噂や、今から10年後に起こりそうな出来事の体験記などを、パソコン通信みたいなノリの文章で想像力を駆使して報告してほしい。ハガキ（封書も可）に文章と住所、氏名、性別、職業、年齢、ログネーム（半角換算で16文字まで。本名は不可）を書いて、左の住所に応募しよう。採用者の中から抽選で、ファン注目の『Noël』グッズ（詳細は次号で）がプレゼントされる！
※文章が採用された場合、すべての権利はパイオニアＬＤＣ（株）に帰属します。





ファーストクイーンIV

First Queen IV

“ゴチャキャラバトル”が楽しいリアルタイムSLG『FQIV』がPSに移植決定!!



▲さまざまな個性を持ったキャラクターたちが多数登場し、画面狭しと駆け回る！

パソコンゲームとして登場し、独特の戦闘システム“ゴチャキャラバトル”によって人気を博した『ファーストクイーン』シリーズが、ついにPSに移植されるぞ！　移植の元になるのは、パソコン版の最新作『IV』。PS版ならではの新要素も加わって、より魅力的になる『FQIV』に期待せよ!!

ログリスの覇権をめぐって巻き起こる戦乱の嵐！

『FQIV』は、平和で豊かなログリス島に突如巻き起こった戦いを描いた、戦術級ファンタジーSLGだ。物語は、ログリス最大の勢力を持つバルシア国の参謀である、邪悪な魔導士ゾンが、王をそそのかしてログリスに戦乱を起こすところから始まる。ゾンの目的は、異次元に封印された強大な力を持った魔物であるガロアを復活することにある。主人公であるカーリオン国の国王アレスは、その企みを阻止するために、バルシア国に戦いを挑んでいく。

ゲームは、敵であるバルシア国が圧倒的に優勢な状態から始まる。そこで、「外交」コマンドを使って、島内にある6つの中立国と交渉を行い、同盟を結んで共同戦線を展開していくというのが、このゲームの基本的な戦略となる(単独で戦うことも可能)。ただし、それらの国の間には、それぞれの国の利害や種族間の感情的な対立などがあり、すべての中立国を仲間にすることはできない。また、侵攻していくルートによって、ストーリー展開や仲間になるキャラ、同盟国なども刻々と変化していくのだ。


◀キャラをひとりひとり管理することは至難の技だが、そこが逆に魅力となっている。


▲舞台となるログリス島には、なんと100個もの戦場（マップ）が用意されている。

ファーストクイーンIV（仮）

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	呉ソフトウェア工房	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

“ゴチャキャラバトル”を使用したゲームたち

パソコン版“ゴチャキャラバトルゲーム”の最新作をふたつ紹介しよう。それぞれ、基本的なシステムは同じだが、独特の味付けをすることで、違ったおもしろさを持たせることに成功しているのだ。

ダークセラフィム


▲魔法で精霊を召喚して敵の部隊と戦っていく、ゴチャキャラRPGだ。

デュエルサクセション


▲大部隊対大部隊という、複雑かつ多彩な戦術が展開できる戦術級SLG。

※使用した写真は、すべてパソコン版のものです。

『FQIV』の最大の魅力
ゴチャキャラバトル

『FQIV』は、〝ゴチャキャラバトル〞と呼ばれる、ちょっと変わった戦闘システムを使用している。これは従来のリアルタイムＳＬＧの戦闘とはちがって、個別に、あるいは部隊単位で指示を与えるようなことは（基本的に）せず、キャラクターたちがそれぞれ持っている「性格＝行動パターン」に合わせて、好き勝手に戦いを繰り広げるというもの。キャラの性格は、職業や種族などによって微妙に違っており、その行動パターンも実にさまざま。すべての登場キャラが違う性格を持っているといっても過言ではないほどだ。

１部隊最大20キャラ、敵味方合わせて最大４部隊が入り乱れるゴチャキャラバトルは、〝乱戦〞の雰囲気がたっぷり味わえる戦闘システムだといえよう。

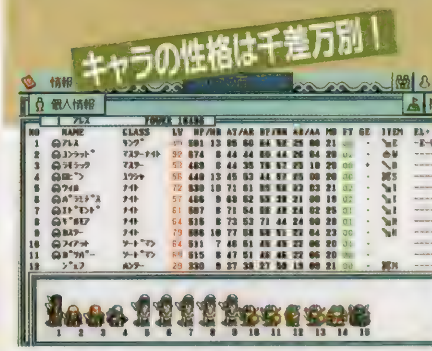


▲敵の部隊とは戦うだけでなく、交渉をすることで寝返りを誘い、仲間に引き入れることもできるのだ。



▲味方の部隊を呼び寄せて２部隊による攻撃を行うこともできる。より多彩な戦術を行使することが可能というわけだ。

▼数値で示される能力以外にも、すぐに戦いをさぼる、ひたすら敵の隊長を狙う、袋だたきには決して参加しないなど、キャラたちはそれぞれ個性を持っている。





▲基本の画面以外に、敵グループのリーダーや、味方の中の死にそうなキャラなどを固定して映し出すという、マルチウインドウシステムを採用している。

呉ソフトウェア工房に直撃インタビュー!!
ＰＳ版『ＦＱIV』はこうなる!?


▲代表取締役の石原彰生氏（前列右）をはじめとする、呉ソフトウェア工房の開発陣の面々。

パソコン版との違い

――パソコン版とＰＳ版とでは、どういった点がちがってくるのでしょうか？

「基本的には、パソコン版の『ＦＱIV』と、ほとんど同じ内容になります。大きな変更点としては、まず、全体マップの形がパソコン版とはちがうものになりますし戦闘マップで表示されるキャラクターのサイズがかなり大きくなります。また、パソコンのモニターとテレビの表示性能のちがいがありますのでパソコン版と同じ１部隊20キャラになるかどうかは未定です。できるだけ20キャラにしたいですけどね。それと、マウスで操作することを基本としたパソコンとちがってＰＳはパッドが基本ですから、その点を考えて、操作系の見直しを考えています。あと、これは必ずしも必要とは考えていませんが、戦闘のバランスの見直しなども検討中です。」


▲主要キャラしかしゃべらないパソコン版と違い、ＰＳ版はさまざまなセリフを「ふきだし」形式でしゃべる。

ＰＳ版オリジナルの特徴

――ＰＳ版ならではの特徴はありますか？

「自分の部隊をメモリーカードにセーブして、ほかのプレイヤーの部隊と戦えるモードを追加します。また、ビジュアル部分は全体的に強化される予定で、オープニングやエンディング、そのほか、シナリオ中に発生するイベントなどでムービーが見られる予定です。３Ｄポリゴンを使うかどうかは、まだ分かりませんが……。とにかく、ＰＳならではのおもしろさを持った「ＦＱIV」にしますので、ご期待ください！」

はるかぜ戦隊Vフォース FORCE

アニメーション満載のSF・SLGがビングから登場!!





アーケードの名作『ナイトストライカー』の移植でPSデビューを果たしたビングが、今度は完全オリジナルゲームを発売するぞ! この『はるかぜ戦隊Vフォース』は、西暦2023年の未来世界を舞台に、外宇宙より太陽系へと侵攻をしてきた"バクスキール帝国"を相手に、最新鋭の攻撃機を操って熱い戦いを繰り広げる、美少女パイロットたちの活躍を描いたシミュレーションだ。

はるかぜ戦隊Vフォース

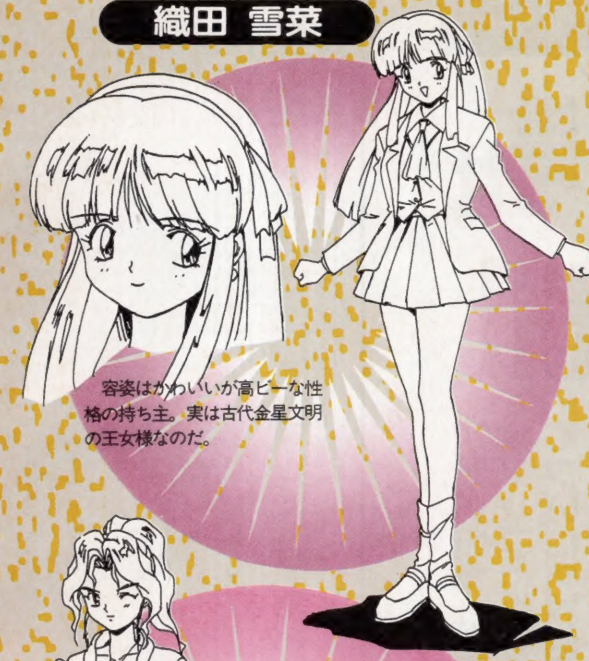
ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	ビング	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	秋予定		

最新鋭攻撃機レグルスⅣを操り
美少女パイロットたちが空を、宇宙を翔る!

はるか昔、金星には高度な古代文明が存在していた。しかし、内乱によって文明は崩壊し、ごく少数のみが地球と外宇宙へ脱出していった……。このゲームは、古代金星文明の末裔である葵華月、美月、奈月の３姉妹と、古代金星文明最後の王女ラピスの４人の美少女を中心としたⅤフォースのメンバーたちが、最新鋭攻撃機レグルスⅣを操って、外宇宙からの侵略者「バスクキール帝国」と戦いを繰り広げるシミュレーションゲームだ。

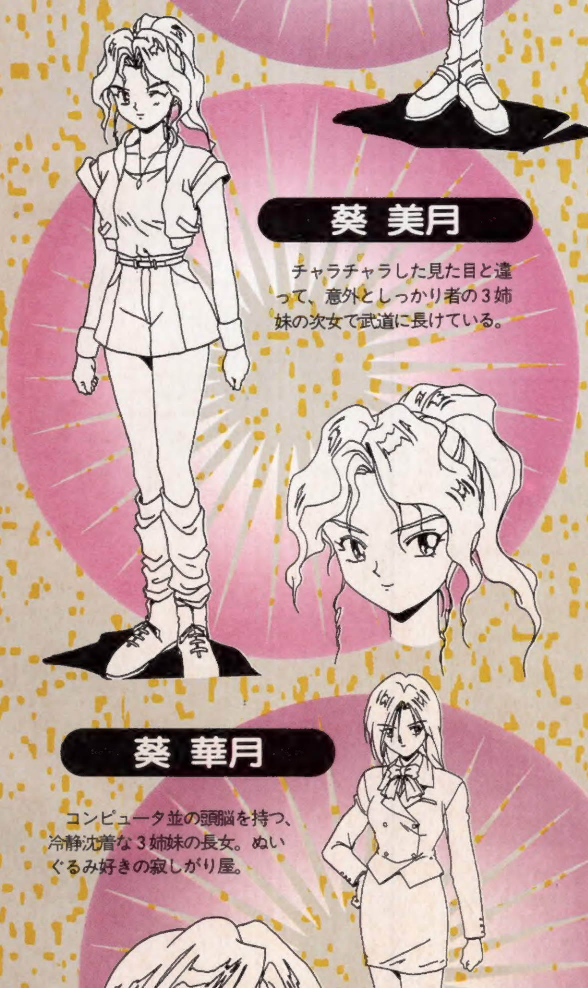
ゲームの方は、ストーリーに沿って用意されたマップをクリアしていく『ファイアーエムブレム』や「スーパーロボット大戦」などのＳＬＧ作品に近い形式のゲームで、ストーリー部分はすべてアニメーションで展開されるとのことだ。登場するキャラも主役級の４人以外にたくさんの女の子たちが用意される予定で、さまざまな魅力をあわせ持った作品になりそうだ。

織田 雪菜



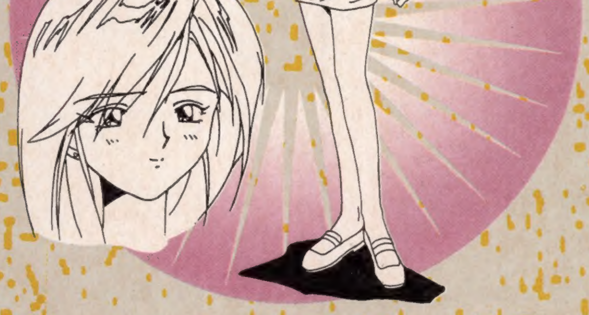
容姿はかわいいが高ビーな性格の持ち主。実は古代金星文明の王女様なのだ。

葵 美月



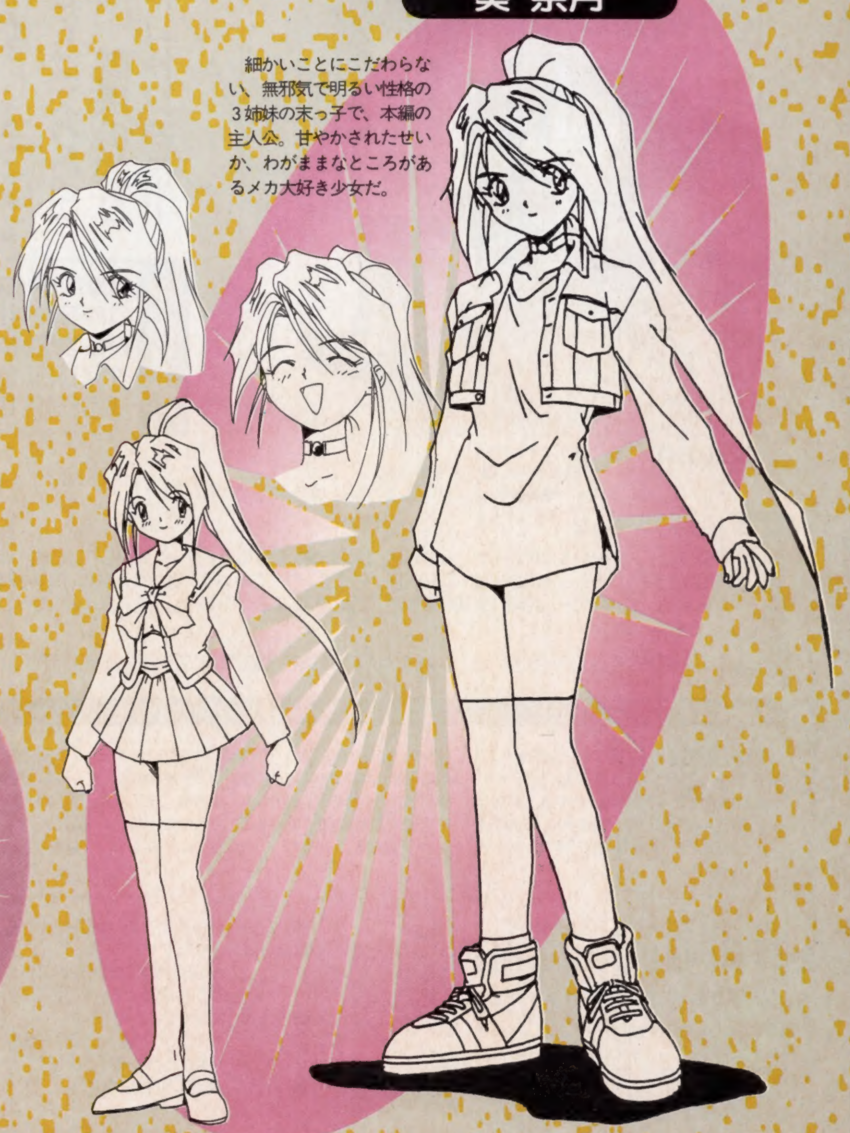
チャラチャラした見た目と違って、意外としっかり者の３姉妹の次女で武道に長けている。

葵 華月



コンピュータ並の頭脳を持つ、冷静沈着な３姉妹の長女。ぬいぐるみ好きの寂しがり屋。

葵 奈月



細かいことにこだわらない、無邪気で明るい性格の３姉妹の末っ子で、本編の主人公。甘やかされたせいか、わがままなところがあるメカ大好き少女だ。

次号予告 NEXT ISSUE

電撃PlayStation 4月号は 2月29日(木)発売!!

次号の特集は『第4次S』の全マップ付完全攻略。そしてついに発売迫る『鉄拳2』と『ガンダムVer.2.0』。もちろん巻頭ではスクウェア&『FFⅦ』関係の知りたい部分にトコトン迫る!



©1996 PIONEER LDC. INC.

COVER イラスト●パイオニアLDC
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

増刊予告
電撃プレイステーション
4月号増刊F2が
PSの格闘の粋を集めて
3月14日に発売決定!!
予価550円(税込)

●ライター大募集

電撃プレイステーションでは、ゲームの紹介・攻略記事の書けるライターを募集しています。編集部に1時間程度で来られるところにお住まいの18歳以上の方で、やってみようと思われる方は、簡単な履歴書とプレイステーションのゲームの紹介文(800字程度)を編集部まで送ってください。

●おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部「○○」係

Sの GAME INDEX
50音順

Staff

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、松崎啓太郎、田島勝、鴫原千太郎、宮田公彦、伊藤克則【ライター】本内新太郎、中村泰宏、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、中川大明、藤平吉和、岩崎誠、斎藤直樹、田村賢之、小林嘉久、藤井幹順、中堀優【アシスタント】下川憲一、三井一穂【デザイナー】META-MANIERA(鎌部善彦)、斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、東ちづる、アルマ、エストール、早坂志野、クスコムーチョ、風間芳子、佐藤竜一郎【写真】林久平、林克典、分部辰浩、田中修一、牧田優一、ENTANIA【写植】東海創芸

電撃プレイステーション3月増刊号
電撃PlayStationS
1996年3月10日発行 第2巻第5号通巻13号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　大日本印刷株式会社

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

お知らせ　電撃プレイステーション3月号は、発売日を2月14日に予定していましたが、制作上の都合により、2月19日に発売となってしまいました。読者の皆さまにはお詫びしますとともに、今後とも本誌をご愛読いただきますようお願いいたします。


PlayStation
ぞくぞく登場!!
イマジニアのプレイステーションソフト。
龍
[RON]
昇龍三國演義
SHORYU SANGOKUENGI
超リアルタイムならではの緊迫感に既存の歴史SLGは色あせる!
2月16日
発売
価格¥5,800(税抜)
Q 今までのソフトとの違いは?
A ●ゲームの開始と同時にリアルに時間が進行します。即断を迫られる、緊迫感あふれるゲームシステムです。
●なぜなら、HEX画面のターン制ではなく、『ポピュラス』・『シムシティ2000』でおなじみの完全クオータービューシステムだからです。
●本当の君主の醍醐味を味わえる、詳細な官職任官システムです。
●マウス対応で操作性は抜群です。スピード調整とあわせ、ストレスのないプレイが可能です。
NEW AGE 育成SLG
メルティランサー
銀河少女警察2086
西暦2086年、銀河連邦政府の加入を認められた
銀河系のフロンティア「地球」を、
凶悪な異星人犯罪者の魔の手から守る
銀河警察機構の6人の少女の物語。
○ストーリー重視の新しいタイプの育成SLG
○豪華声優17人により全セリフを収録
○マルチエンディングでアルバム機能つき
○戦闘は最大6VS6で繰り広げるオートバトル
©1996 TENKY/IMAGINEER
3月22日
発売予定
価格¥5,800(税抜)
TFX
EAP(飛行試験プログラム)の実験データをもとに、翼の形状、機体の面積から、戦闘機の揚力、抗力などのエアロダイナミックス性能を算出。ユーロファイター2000、ロッキードF22スーパースター、F117Aステルスを超リアルに再現したフライトシュミレーター。
96年5月
発売予定
価格¥5,800(税抜)
●画面は開発中のものです。
imagineer イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル15F
代表 03-3343-8911/FAX 03-3343-8915
"PS" マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの商標です。



電撃PlayStation S 3月増刊号

1996年3月10日発行第2巻第5号通巻13号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業

定価550円(本体価格534円)

T1006392030556

©Media Works 1996 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 06392-3